NINTENDO64

CHUN SOFT

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

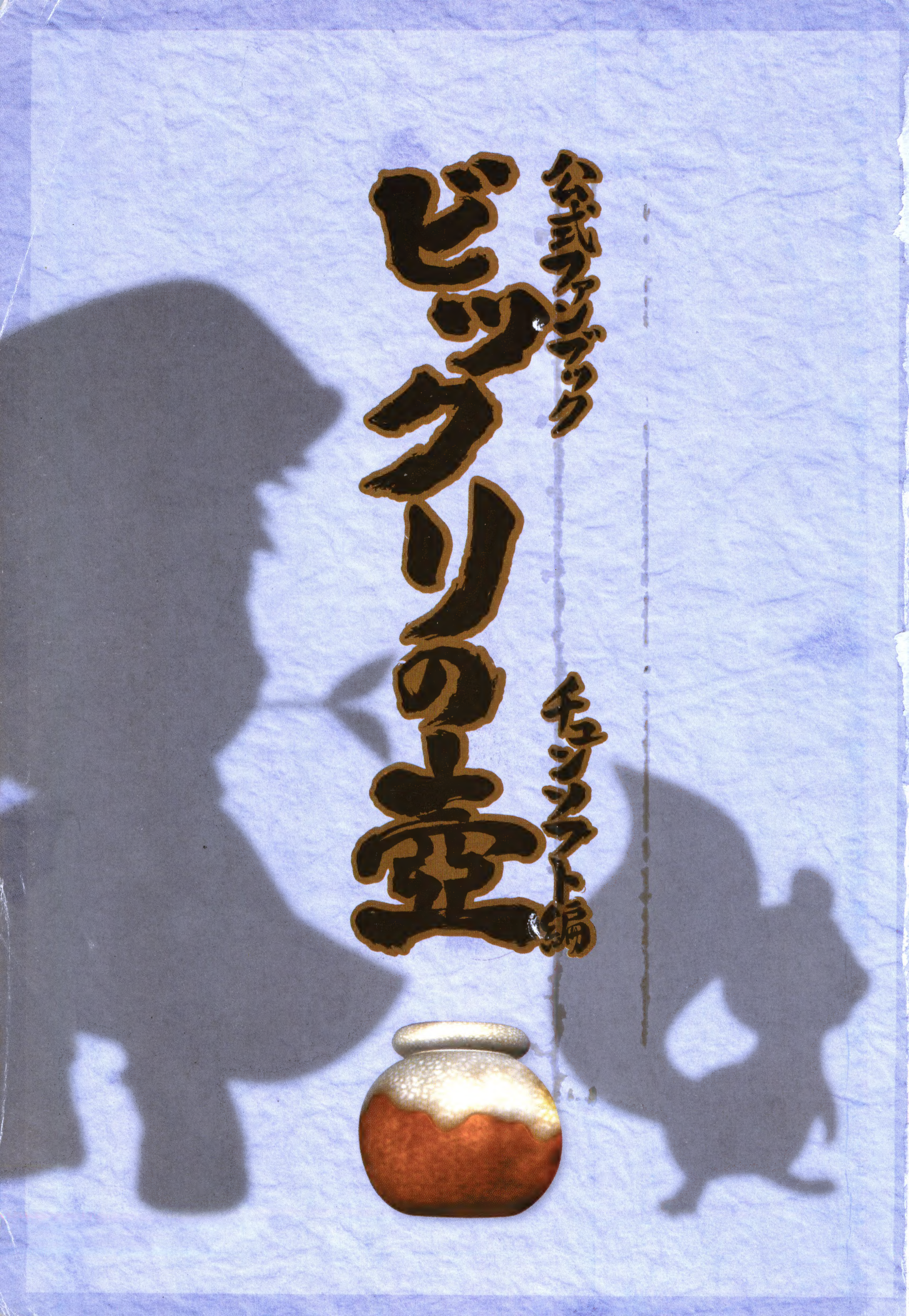
公式ファンブック

ビックリの壺

チュンソフト編

すべてのシレンファンに贈る究極のファンブックが登場！
伊集院光＆我孫子武丸の風来日記を初公開！「風来日記自慢」、
みんなが送ってくれた「散り様」を一挙大公開！「漢の散り様2001」、
幻の初期デザインも初掲載！「風来のシレン2」蔵出し設定資料集、
キミに解けるかな？「フェイの問題スペシャル」
などなど企画満載でお届けします！

公式ファンブック
ビックリの壺
チュンソフト編


公式ファンブック
ビックリの壺
チュンソフト編

「風来のシレン2」で一番悔しかったのは、シレンが笑ってうどんを食べた時でした

タレント **伊集院光**
HIKARU IJUUIN

ゲーム大好きタレントとして一番有名な人物といえば、この伊集院光さんだろう。ご多聞に漏れず、SFC版「風来のシレン」にハマリまくったこの人の、64版風来日記を聞いてみた

PROFILE
ホリプロ所属。週10本以上のレギュラー番組を持つ売れっ子タレント。大のゲーム好きで、ゲーム関連の仕事も多い。「不思議のダンジョン」シリーズの大ファンで、何をおいてもシレンを優先させてしまう。

「オレの風来日記自慢」その壱

人が褒めない所をやり込むのが本来のやり込みだと思うんです

――「風来のシレン2」は具体的にどのくらいすすみましたか？

伊集院 回数は何回やったかおぼえてないけれど、かなりやっています。

――ダンジョンの中で一番好きなのはどこですか？

伊集院 そうですね、やっぱり「最果てへの道」ですね。あと「中腹の井戸」

――どのへんが魅力ですか？

伊集院 他のダンジョンに関しては、武器を作り込むのがおもしろいっていうのが前提であるという気がするんですよ。あの武器を作り込むっていうのは、これをこうしてこうすればこうなる、で、これにこれくらい苦労がいるんだってのが見えてしまったので、ちょっと興味がないんです。武器を作り込まないと進めないダンジョンに関しては、「いいや」って感じになってるんで。今は「最果てへの道」を、一日一回ないしは三日に二回くらいでやってます。ただ問題は、カミさんのほうが上手くなっちゃってましてね、僕よりもはまってます。カミさんがいま「最果てへの道」の96階まで行っているのに、俺まだ40何階行ったか行かないかぐらいですから。

――「最果てへの道」では、なにかこう目標とかはありますか？

伊集院 まぁ、クリアが目標ですよね。最下層まで行きたいです。やっぱあそこが一番単純で、シレンらしいダンジョンだと思いますし。

――いわゆるその、「人知を越えた部分」っていうのを感じる時はありますか？

伊集院　ありますね。「イアイ」とか「ケンゴウ」がでてくると、壁を背にできるとこまで、とりあえず逃げてから戦うんですが、そうしてはじかれた時に限って部屋の隅っこのほうに「遠投の土偶」があって飛んで行ったとか。ああいう時に「すげえな」とか思うし。例えば「持ちかえりの巻物」持っているから、行けるとこまで行って、最後の最後に完全に追い詰められた所で、「持ちかえりの巻物」読んだらなにも起こらなくて、部屋の真ん中に「魔法消しの土偶」があったりとか。そういうのが、好きって言ったら変だけど、「ああ、すごいな、シレンだな」と思ったりしますね。プログラムのかたまりなんだけど、その上にある何かを感じさせる。無神論者に何か感じさせるすごさってのは好きですね。

――マゼルンというモンスターの出現でいろいろな合成ができるようになりましたが、それについてなにかありますか?

伊集院　難しいですよね。僕なんかはあるていど大人だから、なんでもかんでも合成できても自分の中で制約があるし。あきらかにプログラムとして、人の手が加わった事がよくわかるんで。それは、みんなでやるにおいては必要な事だけど、僕がやるにおいてはすごくじゃまな事なんです。「こうしてください」っていう制約が逆に見えるんで。でも、ジャマだけれども、イヤではないです。シレンに表情があることとかもそうです。笑ったりするとか、うどん食ったりするとか僕の中ではすんごいキツイです。あいつは僕だから（笑）。

――先に進んでいる人と、これからやる人の差でしょうか?

伊集院　いやいや、見たことないゲームを求める人と、ある程度安心感のあるゲームを求める人の層の差っていうのが絶対あっ

て、シレンがメジャーになるためには、それはすごい必要なバージョンアップ。それは僕の日ごろの仕事でも戦っている部分だから、メジャーになるために付け加えなきゃならない言葉と、そこまで言うとおもしろくないんだよっていう言葉はすごいぎりぎりの所にあって、そのぎりぎりを見極めてバージョンアップはしていると思うんですよ。たとえばなんだろうな、細かいとこ変わっているじゃないですか、「天の恵みの巻物」を読んでも呪いは取れないとか。

——それで「あれっ?」って気持ちになります?

伊集院 なりますなります。僕は前のままのシレンで、絵がキレイになってもならなくても、まぁ、モンスターが増えればそれでいいタイプなので。

——今度ゲームボーイ版の新作が7月にでるんですけども、なにか期待することとかはありますか?

伊集院 そうですねカラーになるんで、レベルの違うモンスターはちゃんと色分けしてあればいいなと思います（笑）。あとはもうファンの要求は底がないから、アドバンスはいつでるのかなとか（笑）

——風来のシレンシリーズになにかつけてほしい機能などは?

伊集院 そうですね、「回想」っていうモードをうまく使えてないので、いい散り様をセーブする機能は欲しいですね。友達に見せられるように。「これ見てよ」ってのはコントローラーパックに入れられれば、ちょっと楽しいですね。

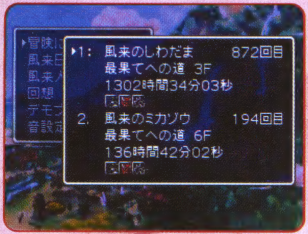
——ニンテンドウ64版ではこれから何をしたいですか?

伊集院 たぶん「最果てへの道」クリアして終わりかな。ただ思うようにはいかないんで、しばらくはヒマ見てプレイしつづけます。これだけゲームの数が増えて、仕事でもプライベートでもゲームをやるようになると、あるていど遊んだら「もういいや」ってなるゲームが多いなかでは相当特殊ですけどね。あと、カミさんも一緒にやるっていうゲームはなかなかないんで。

——どちらが先にクリアしますかね?

伊集院 カミさんのほうが先に終わりますね（笑）。

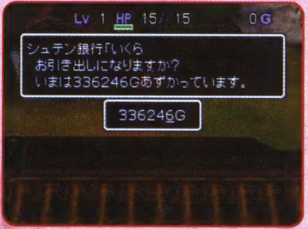
伊集院光さんの風来日記CHECK!



「電源を入れたまま寝てしまうことが多いので、回数に比べて時間が非常にいっちゃってます」（伊集院談）

伊集院シレンの最新散り様。店主に攻撃を受けて散っているということは、ドロボウに失敗したのだろうか。

「最果てへの道」は42階が最高記録。伊集院さんが「最果てへの道」を制覇するのはいつの事だろうか。ガンバって!!



銀行の中にはすごい額のギタンが貯金されていた!! こんなに貯めていったい何に使うつもりなんだろう?

戦略性を自分で発見できるのが面白い。「シレン」は、そんなゲームだと思う。

―― 作家 我孫子武丸

TAKEMARU ABIKO

自らも熱狂的なゲームファンを自認するミステリー作家・我孫子武丸氏。「不思議のダンジョン」シリーズも、第1作からやり込んでいると語る氏に、今回の「風来のシレン2」について熱く語ってもらったぞ。

PROFILE

1962年生まれ。兵庫県西宮市出身。京都大学文学部中退。ミステリー作家として「人形はこたつで推理する」「殺戮にいたる病」「探偵映画」など、数々の作品を手がける。またサウンドノベル「かまいたちの夜」では脚本を担当した。

「オレの風来日記自慢」その弐

我孫子版「散り様」あれこれ。失われたラセン風魔＆バジリスクの盾

―まず、各ダンジョンのクリア状況を教えてください。

我孫子　「最果てへの道」は2回くらいクリアしたのですが、他はまだまだという感じですね。「もののけ王国」のモンスターはまだ半分くらいしか集めていませんし、「あかずの間」は、やっと子供をひとり助けたくらいです。というのも、盾の中でいちばん強いのが「ラセン風魔の盾」じゃないですか。でも「ラセン風魔の盾」って作るの大変でしょ。だから使わずに、作った途端に装備品かけに飾っちゃったんですよ。その前に「最果てへの道」で「バジリスクの盾」を拾ったこともあって、「ラセン風魔の盾」は持ってなくてもいいやと。で、「バジリスクの盾」をメインにしていろいろ合成して「あかずの間」用に鍛えてたんですね。そうしたら「遠投の土偶」があるところでマゼルンに投げちゃって。マゼルンが死んだなぁと思ったら盾がヒューと飛んで……（笑）。

―（笑）。やってしまったという感じですね。

我孫子　それで「ラセン風魔の盾」は飾ってあるし、「バジリスクの盾」もなくなったので、強い盾がないんですよ。だから「あかずの間」には当分いけないかなと（笑）。

―プレイした中でとくに悔しかったエピソードは？

我孫子　「最果てへの道」の60数階に店がありまして。僕は店に入った時にとりあえず一個持つんですよ。そうしておけば、店主が入り口をふさぐので敵が入ってこないじゃないですか。そこにオヤジ戦車が来て、大砲を撃ちだして。それは店主が倒してくれたんですが、ただその時に壁も結構壊れたんですね。で、うっかり店の外に出ちゃったんですよ。しまったと思ったけど、もうそ

こから一歩も動けない。とりあえず「聖域の巻物」があったのでそれをおいて。次にとにかく階段まで行かなきゃいけないと思って「大部屋の巻物」を読んで。するともうひとつ店があって店主が4人やってきた（笑）。でもそこそこ強くなっているし「聖域」にも乗っていたのでなんとか倒せました。ただ、番犬が際限なく出てくるので、「場所がえの杖」で、ある程度階段の近くまで行って、次に「バクスイの巻物」を読んで足止めをしようと思ったんですが……。でも「バクスイ」って泥棒状態だときかないんですよね。で、「もうだめだぁ」って（笑）。「持ちかえりの巻物」が使えないのは知ってたんですけど、「バクスイの巻物」が効かないとは思わなかったなぁ。

――なるほど（笑）。逆に嬉しかったというか、やったぜ！ みたいなエピソードはありますか？

我孫子 これも「最果てへの道」の確か30階だったと思うんですけど、アークドラゴンがいて、別の部屋から炎が飛んできて。攻撃もできない状態で火だけあびててもしょうがないと思って「大部屋の巻物」を読んで、次に「バクハの巻物」をおいて、敵と軸があった時に場所がえをしたんですね。それでアークドラゴンを倒せたんですよ。「場所がえの杖」と「バクハの巻物」でこんな遠くの敵が倒せるんだなぁと思って。すごくどうしようもないという状態から抜け出せたのが、うれしかったですね。

ジワジワ効いてくるワナの恐怖。歩きながらの空振り確認は必須!?

――スーパーファミコン版と比べて違いを感じたりはしますか？

我孫子 今回は、部屋の入り口にワナがあることが多いんじゃな

いかっていう気がしますね。結構致命的なんですよ。入った途端にワナで、しかもモンスターハウスとか（笑）。あと、何だか飢え死にが多い気もしますね。それは何でかというと、壺を拾えないまま10階くらいまで降りちゃうことがあって、その間に「デロデロの湯」を踏んでおにぎりが腐っちゃうというパターンで……。やっぱりワナは怖いですね。それ自体は致命的じゃないんだけど、ジワジワきいてくるんですよ。だから相当慎重になりましたね。とくに「最果てへの道」の場合、部屋に入る前には必ず一回空振りをしますし、それ以前にも壺を拾うまでは、一歩一歩空振りで確認しながら歩くぐらいになりました。あとは、もともと最短距離で動くのがセオリーだと思うんですけど、ワナが怖いんで、必ず一度通ったところを戻るようにしようと。でも、なかなかうまくいかないんですよね（笑）。中途半端なところで斜め移動してますから、そうすると、前に通らなかったところを通ったりとか。それが完璧に出来るようになればもう少しクリアできるようになるんじゃないかって思いますけど。

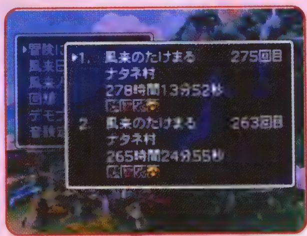
――我孫子さんにとって面白いゲームというものの定義は？

我孫子　面白さにもいろいろあると思うんですけど、やっぱりそれが「ゲーム」であるならば、戦略性みたいなものが欲しいんですね。だから「シレン」は自分が色々学んでいって考えるというパズル性みたいなところが、すごくよく出来てると思います。ただ反射神経が優れてないと乗り切れないんじゃなくて、アルゴリズムみたいなものを見極めたらすごく楽になるゲームってあるじゃないですか。そういうのがすごく好きなんですよね。

――制作者との知恵比べのような感じですか？

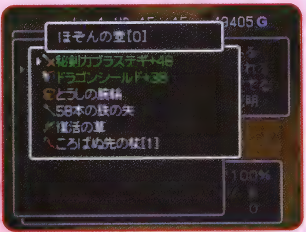
我孫子　それがどこまで制作者が考えて作った謎なのかどうかは分からないけども、「そうか、ここはこうやったら切り抜けられるんだ」という発見が多ければ多いほど楽しいですよね。例えば「白紙の巻物」に「聖域」って書いて使って、その後に水をかけたらもう1回拾えるっていうのが分かった時なんかは、なるほどなぁと思ったりもしました。そういった発見があるのが自分にとっての面白いゲームだと思いますよ。

我孫子武丸さんの風来日記CHECK!

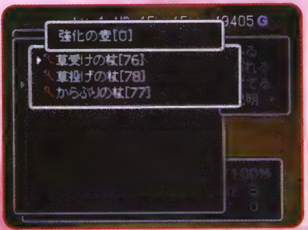


我孫子さんのキャラ名は「風来のたけまる」。1つは自身のもうひとつは奥様が使用しているキャラとのこと。

装備品かけ。全39種類のうち、33種類までが飾られている。コンプリートまではあともう一息というところ。



現時点の「ほぞんの壺」の中にあった最強アイテム「秘剣カブラステギ」。盾の装備がやや劣るのが気がかり……。



所有アイテム「強化の壺」の中には、回数がたっぷり増えた杖が3本。いずれも使いでのあるものばかりだ。

計算通りにはいかない理不尽さが最大の魅力と言えるんじゃないか。

気象予報士 **森田正光**
MASAMITSU MORITA

気象予報士の森田正光さんは、知る人ぞ知る熱烈な「風来のシレン」ファンだ。今回の「風来のシレン2」も何と挑戦回数約2700回というすごいやり込みぶりを見せてもらえたぞ！

PROFILE
1950年生まれ。愛知県出身。（株）ウェザーマップ代表。気象予報士として、TV・ラジオなどで活躍中。趣味は読書・映画・ゲーム全般。自他共に認めるゲーム好きで「不思議のダンジョン」シリーズの大ファン。

「最果てへの道」に2000回挑戦。クリアへの道は遠く険しい!?

―「風来のシレン2」で遊んでみての率直な感想を聞かせて下さい。

森田 前より難しくなって、アタマにくることも多くなりましたね（笑）。ハマるタイプなのでついやりすぎちゃって、仕事にだいぶ支障をきたしてしまいました（笑）。

―これまでにおよそ2700回、700時間以上遊ばれていますが、どのダンジョンにもぐることが多いんですか?

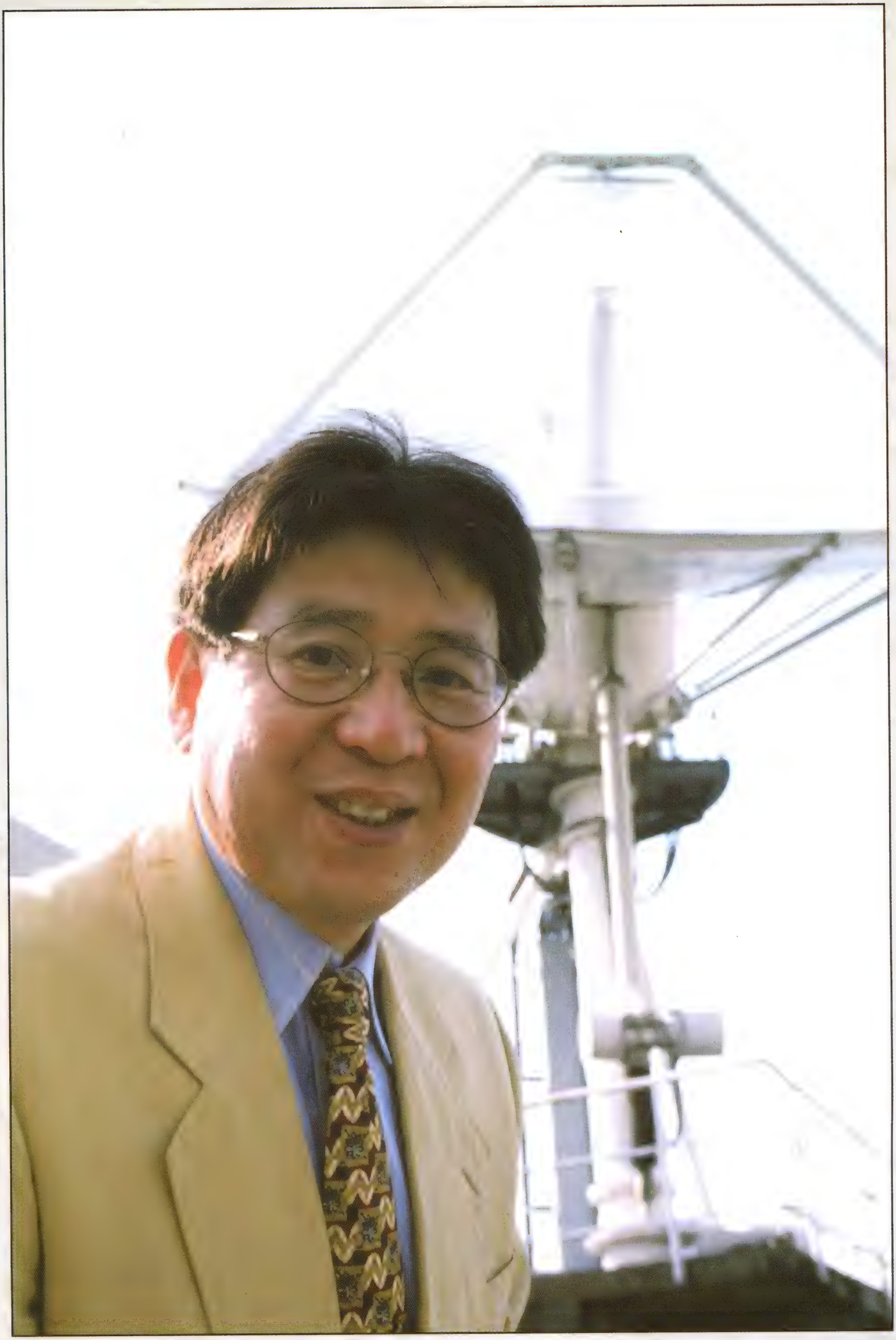
森田 僕はとにかく「最果てへの道」をずっとやっているんですよ。ほかのダンジョンには目もくれないっていう感じですね。今回もいろんなダンジョンがあるんですが、僕のようなヘビーユーザーにとっては、あのダンジョンがいちばんハマるんじゃないでしょうか。

―やっぱり「最果てへの道」が、いちばん本質的なダンジョンなんでしょうか。

森田 そうですね。たしかにこの半年くらい「最果てへの道」でしか遊んでいないんですね。2700回のうち2000回くらいは「最果てへの道」なんじゃないかな（笑）。

―「最果てへの道」の印象はいかがですか?

森田 30階から50階くらいまでがすごく難しいんですよね。僕はこれだけの回数を遊んでいるのですが、30階以上までいけたというのはすごく少ないんですよ。それが第一の関門で、その次に50階までが難しくて、そこまで行けるのは、本当に100回に1回くらいです。なにしろ僕は2000回やって2回くらいしかクリ



アしていないですからね（笑）。だから、遊んだ回数はすごいんですけど、途中で倒されたり、逆にこれはダメだと思ってやめちゃったりということがすごく多いんですよ（笑）。

——攻略について、森田さんならではのセオリーはありますか？

森田　僕の場合、1階か2階であなぐらマムルがタベラレルーを倒してどうくつマムルになるのを待って、それを倒して経験値を稼ぐんですよ。もちろん普通に戦うと負けるので、ギタンの上に乗って待っていたりしてね（笑）。まずここでレベルを上げておかないと10階くらいまでも行けないんじゃないかな。この段階でどうくつマムルを2～3体倒せると、今回はいけるかなっていう気になってきますよ！　それから次に「皮の盾」を手に入れられるかどうか。あとはやっぱり「ほぞんの壺」ですよね。今回はどうも空腹で倒れる確率が高い気がするので、おにぎりを「ほぞんの壺」に入れることができるかが大きなポイントです。ほんとによく空腹で倒れるんですよね（笑）。何でですかねえ。やはりこの飽食の時代に空腹で飢えることのつらさを感じてもらおうということなんですかね（笑）。

——（笑）。モンスター対策についてはいかがですか？

森田　全体的にイヤなモンスターが増えているよね（笑）。僕は個人的にステイタスを下げられるのがいやなので、とくに腹が立つのはくねくねハニーです。確か以前にも、よくきき草としあわせ草の合わせ技で運良く20くらいレベルアップして、これはもう楽勝かなと思ったら、召喚スイッチのワナを踏んでくねくねハニーが4匹も出てきたことがありました。それで次々とレベルを下げられちゃって……あれは悲惨でした。それでやっと逃げられたと思った瞬間に落とし穴に落ちちゃったんだよね（笑）。いった

い何なんだって思いましたよ。

――すごい「散り様」ですね（笑）。

森田　あと、アイテムを拾っては投げるカッパやアメンジャもいやですねぇ……。それから、アークドラゴンが出てくるのも早すぎますよ！　最初に見た時は、ちょっと待ってよって思いましたから（笑）。

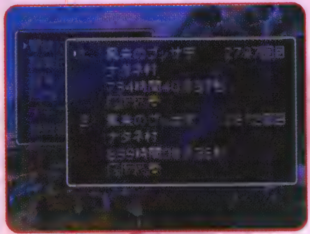
「風来のシレン」の最大の魅力は、人知を越えた「理不尽さ」にあり

――そんな苦労をしても、遊び続けることができる魅力のひみつはどこにあるのでしょうか？

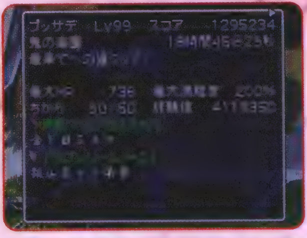
森田　れはもう「理不尽」であることに尽きますね。「風来のシレン」というのは毎回どんなことが起こるかわからない、そういう意味ではギャンブル的なゲームだと思うんですよ。ギャンブルの本質は理不尽であったりランダムであったりすることなんですね。いつも負けていたりいつも勝っていたりすることはなくて、ずっとはずれていてもある時突然大勝ちしたりするわけで。そういうところに人はハマるわけなんですが、「風来のシレン」にも同じような魅力がありますよね。だからギャンブルにハマるような人はこのゲームをやった方がいいですよ。お金も使わずに済みますし（笑）。それでギャンブルと同じ楽しみが味わえますから。

僕はいま51歳なんですけど、たぶんこの年でここまで「風来のシレン」をやっている人はいないと思うんですよ（笑）。今回も最初に「最果てへの道」をクリアするまでの間、一時は時間のほとんどをこのゲームに費やしていたこともあったくらいなんですけれど（笑）。その時にすごくギャンブルに通じるところのあるゲームだと思いました。そういう意味ではすごく理不尽なんだけど、じつにバランスのとれたゲームだと思うんですね。計算通りには絶対にいかないその理不尽さが最大の魅力なんじゃないでしょうか。まあ、1プレイヤーとしては、もう少し理不尽さをなくしてほしいって思うことも多いんですけどね（笑）。

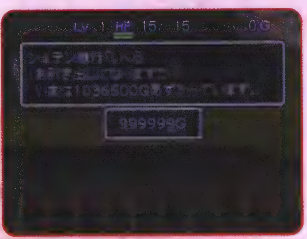
森田正光さんの風来日記CHECK!



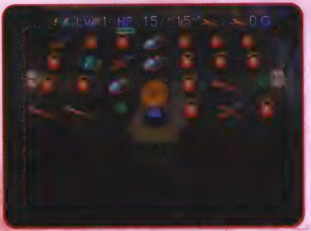
森田さんの風来日記。燦然と輝く2797回、734時間の記録。それにしても、"プッサデ"とは……？



「最果てへの道」クリアの記録。ここにたどりつくまで、およそ1000回にもおよぶ苦闘があったという……。



これだけ冒険を繰り返していれば、当然のことながらお金も貯まっていく。ここまで貯まると逆に使い道がない!?



アイテムの強化や合成にはさほどこだわらないと語る森田氏。とはいえ倉庫の中はアイテムがぎっしりなのだ。

漢の散り様 2001

シレンファンのみんなから送られてきた、
すごい散り様、悲しい散り様、笑える散り様etc……
いろいろ揃えて、一気に大紹介しちゃいます!!

中村賞

マーモのダジャレは世界一？

◆鬼ヶ島　18階にて　■愛知県　森啓一さん

鬼ヶ島で稼いでたときでした。アイテムをいっぱい持っていけるように、マーモをつれていっていっぱいに剣とか盾を入れて順調に進んでいたところです。でも、モンスターに囲まれてちょっとピンチなったのですが、「弟切草」をたくさん持っていたので、「難なく切り抜けれるな」と思い「弟切草」を飲もうとしたのです……。そしたら間違えて、「弟切草」をマーモに投げてしまったんです。とおもったら、なぜか**マーモの口からダジャレが……**さらに間違えて「話の種」を投げてしまったみたい（爆）。そしたらシレンが「ずっこけて」、ダメージ30をくらってあえなく昇天……。番付の記録、**「マーモに倒される」**。

講評

チュンソフト代表取締役社長
中村光一

1964年生まれ。「風来のシレン２」制作総指揮担当。1984年にチュンソフトを設立。最近はパソコンの自作にはまっている。

多くのご応募ありがとうございました。
みなさん、様々な楽しみ方（散り方？）をしていて、我々、制作者としても嬉しいかぎりです。
この『マーモのだじゃれにずっこけて死ぬ』…。なんだかのどかで楽しいですね。
他にも面白いものはたくさんあったのですが、私は今回、この作品が一番楽しめました。
『中村賞』おめでとうございます！

冨江賞

最前線に突撃！

◆神社の隠し穴　1階にて　■神奈川県　T・Hさん

　ある日、僕は遊び心で神社のダンジョンへ行った。腹が減ったら帰ろうと思っていた。ダンジョンに入りアークドラゴン、イッテツ戦車を出してダンジョンをぼーっとしてうろうろしてたら、いきなり死のメッセージは出た。「マジックハウスだ！」入ったのはアークらしく、中にいたのは大体くねくねハニー、パ王、その他もろもろ。通りすがりのタベラレルーの集団がパ王に倒され、パ王はパオパ王ーンに。僕が着いた時にはアークは1レベルのドラゴンに。もちろん瞬殺されてしまった。アークとの別れに泣きながら逃げていた。とその時ドッゴーン、ドッゴーンという音がした。イッテツ戦車が戦ってくれてる！　このまま逃げればいける！　途中、イッテツが倒してくれたのか、雑魚敵はいない。このままいけば逃げられる！　そう確信した時だった。びよよ～ん。バネに乗り、ついた場所は、イッテツとその他の敵のど真ん中。イッテツが大砲の弾を放つ。うわわああやめてくれイッテツ。**俺達仲間じゃないか。**
うわわわあああああああああぁぁ……。その後イッテツを旅に連れて行く事はなかった。

講評

「風来のシレン」シリーズ監督
冨江慎一郎

1961年生まれ。「風来のシレン」シリーズの監督、脚本、絵コンテなどのストーリー周りを担当。自他認めるサッカー好き。

エート、冨江賞おめでとうございます。
仲間イッテツに砲口を向けられるあたり、かなりナイスですね。イケてます。とくに、遠くでドッコーン！ドッコーン！　と大砲の音が聞こえてて、救世主としての期待感がふくらんだその直後の出来事だけに、感動もひとしおではなかったかと思います。この賞を機に、またステキな倒れ方に出会えるよう日夜励んで頂けると、私達も幸せです。
このたびは、本当におめでとうございました。

長畑賞

出会い頭の事故

◆あかずの間　5階にて　■兵庫県　R・Hさん

あかずの間に隠された黄金の間を見つけようと思い、「秘剣カブラステギ＋99」と「ラセン風魔の盾＋99」と「大部屋の巻物」を大量にを持っていざ出陣！　どけどけ！　てめぇら**ザコには用はねぇ！**　とっとと黄金の階段出しやがれ！　過去に何度も泣かされたケンゴウにだけは注意しつつ、階段をどんどん降りていく。そして地下5Fに到着。とりあえず一通りまわってから大部屋を読もうっと。ここにはもうケンゴウ出ないはずだし、ダッシュしまくっちゃえ！　……シュン！　バシッ！　「シレンは**94のダメージ。**　シレンは力尽きた。」え……？　目の前にいたのはアメンジャ。ギタン袋とは……不覚をとった。

これはもう油断大敵の見本だよね。あかずの間なんて難しいダンジョンに行く時は、用心してもしすぎるってことはないからね。

講評

「風来のシレン」シリーズゲームデザイン
長畑成一郎

1965年生まれ。「トルネコの大冒険」と「風来のシレン」両方のシリーズのゲームデザインを手がけている、シリーズの立役者。

アメンジャ賢くてイヤなやつですよね、何でも投げてくるし速いし、水の中にもいけるし。
＋99の武器・盾すか。
鍛えた時間を思うと苦労がしのばれます。
……すいません反省してます。（笑）
ここはこれでひとつ……（笑）

福沢賞

ボクはボクサー(爆)

◆最果てへの道　27階にて　■広島県　T・Nさん

あれは忘れもしない最果てへの道27階。いつになく装備は充実し、食料も充分すぎるほど確保できた。「復活の草」が欲しいところだが、勝負はこれからだ。未識別の壺を発見、へんげか識別あたりと見当をつけてアイテムを突っ込む。あはは、「手封じの壺」だった。まあ、これは割ってしまえば問題無い。壁を殴る。ゴスゴスゴス……やけに頑丈な壺だな。むむ、割れないうちにモンスターが数匹やってきた。仕方ないので壺で殴って倒す。さすがにやや消耗したが、まだ平気だろう。再び壁殴りに戻ろうとした時、シレンは空腹を感じていた。でも大丈夫、食料は充分すぎるほどストックしてあるのだ。持っていた「大きなおにぎり」を食べようとして、表情が凍り付いた。**「手が使えない」**な、なぬー。壺が割れるまで喰えないのかっ。壁を殴る。殴る。ゴスゴスゴス……わ、割れねー。徐々に体力が減り始める……。「ほぞんの壺」に詰め込まれたおにぎりを眺めながら、シレンは餓死した。

講評

「風来のシレン2」チーフプログラマ

福沢正

1964年生まれ。「風来のシレン2」のチーフプログラムを担当。スキーボードが趣味でひまさえあれば滑りに行っているとか。

せっかく準備万端整えたのに。目の前にたくさんおにぎりがあるのに食べられないなんて。その悲しい気持ちはわかりますよー。でも笑ってしまいました。

漢の散り様

其之一

自爆篇

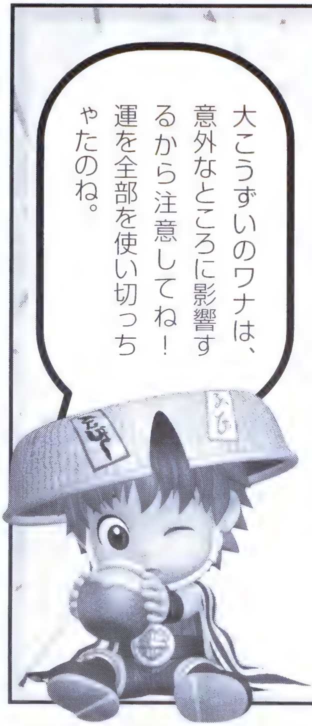
自分のちょっとしたミスでシレンが倒れてしまった、貴重なアイテムが無くなってしまったなど、いわゆる「自爆」で散っていった風来人達がここに集合！
君はこれを読んで笑えるか？　それとも……？

まんが：ふじいまさひろ

ほぞんの壺さえあれば……

◆最果てへの道　9階にて　■東京都　M・Nさん

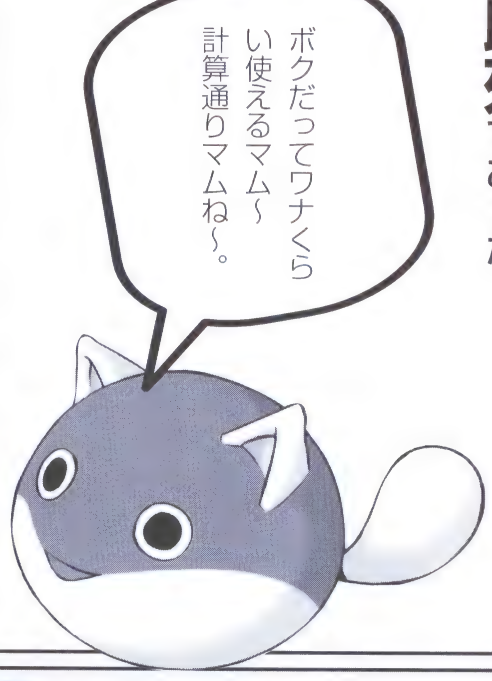
かなり絶好調でした。武器は「どうたぬき＋2」、盾は「象牙の盾」のほか「トド」と「うろこ」も持っています。おにぎりも2個あり、ハラヘリ対策もバッチリ。さらにうれしいことに、店で「やまびこの盾」が売られていたのです。「大こうずいのワナ」を使い危険覚悟でドロボウしました。その後、マゼルンで盾を合成。（これでまず死ぬことはないだろう）と充実した装備で敵を倒しまくっていた私は、数分後に餓死することなどまるで想像していませんでした。まさかおにぎりが2個とも大洪水で**くさって**いようとは……。HPゲージが黄色になったあと、死に物狂いで食べ物を探していた時の1歩1歩は、**失恋したと知りながら**来ない電話を待っていた思い出に似て、切なかったです。



ワナ師マムル

◆中腹の井戸　3階にて　■愛知県　Y・Tさん

ダンジョンに入り、ワナ（鉄の矢）を仕掛けた。マムルがきたのでワナに誘い込み、マムルがワナに乗ったその瞬間、後ろから鉄の矢が……
即死であった。



店主、キレる

◆最果てへの道　3階にて

■大阪府　M・Yさん

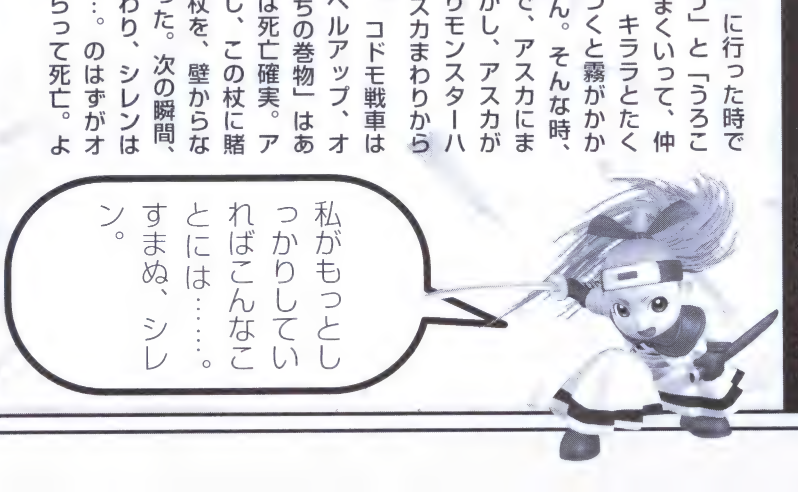
最果てへの道で当然アイテムが未確認。1階でアイテムを拾ったが、階段上で確認せずにそのまま2階へ。店があった。うーん、ギタン拾ってないから買い物できないな。まあいいや、せっかくだからココで草飲んで識別しちゃえ。**ゴックン**。「……（覚えてない、でも、おふうとか言ってたな）」ああ、話の種ね。もしかして店主寝ちゃう？「……店主はいかりがばくはつした！」な、なんでやねん、そんなんあり？　知らんかった……。シレンに向かってくる2人の店主。店なんだから、**置いて**識別しろよ、シレン。

いちかばちか

◆鬼ヶ島　7階にて

■東京都　G・Sさん

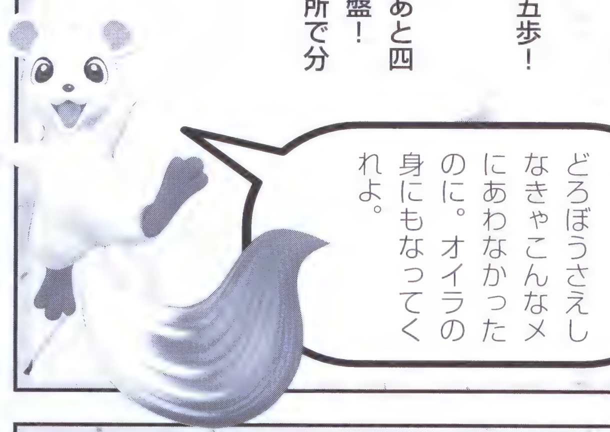
僕が初めて「鬼ヶ島」に行った時でした。装備は「ごんぼう」と「うろこの盾」。まあなかなかうまくいって、仲間もアスカ、ヒマキチ、キララとたくさんいました。7階につくと霧がかかってまわりが見えません。そんな時、モンスターに会ったので、アスカにまかせておきました。しかし、アスカが部屋に入ったらいきなりモンスターハウス出現。「やばい」アスカまわりから攻撃され**死にかけ**。コドモ戦車はモンスターを倒してレベルアップ、オヤジ戦車出現。「いかずちの巻物」はあるものの、部屋に入れば死亡確実。アスカも時間の問題。よし、この杖に賭けよう。僕は未識別の杖を、壁からななめにオヤジ戦車へふった。次の瞬間、オヤジ戦車と場所がかわり、シレンは敵に囲まれタコ殴り……。のはずがオトト軍曹に一発だけくらって死亡。よけいに**情けない**。



踊るドロボウ

◆鬼ヶ島 10階にて ■石川県 N・Wさん

一、店発見！
二、「スパークソード」発見！
三、泥棒決心！
四、「トンネルの杖」で階段までの道を作る。
五、パクって逃げる！
六、階段まであとまで五歩！
七、番犬登場！
八、「分身の巻物」！
九、階段のところまであと四歩のところで回転盤！
十、もたもたしている所で分身が消えた！
十一、**涙**。



火災保険はないの？

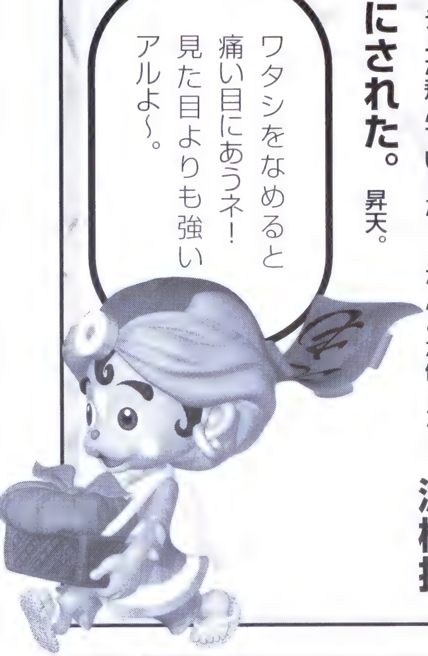
◆鬼ヶ島 12階にて ■愛知県 S・Hさん

結構荷物がかさばってきたなかで、やっと見つけたお店。意気揚々と店内に拾ってきた武器・防具を並べている最中に間違えて炎上の巻物を読む……。**燃え盛る**高級武器・防具を回収できないかとウロウロ……。そしてシレンは**お星様**になりました。

ファーストコンタクト

◆シュテン山　10階にて　■滋賀県　T・Yさん

初めての上級コース。どんな敵が待ち受けているのだろうかと、期待わくわく不安びくびくしながら進んでいたとある階。「?　おや、なんだあのガキンチョは。」「……あ!?」そう、それは行商人であったのだ。「たしかコイツはダンジョン内に落ちているアイテムをかっさらい、そのアイテムがほしければ、わざわざギタンを出さないといけないんじゃなかったっけ!?」さっさとシレンの前を通り過ぎる行商人の姿に憎悪が漂う!　「これでもくらぇ!」と「ドラゴン草」を投げつけてやった!　攻撃してきた。憎たらしいので徹底的に叩いてやった。こんなに強いとは思ってもいなかった。溜め込んだアイテムが飛んでいった……なんとか倒した!!!　**泥棒扱いにされた。**　昇天。



飛んで火に入るシレン

◆シュテン山　9階　■新潟県　K・Yさんさん

マゼルンに合成させたい「カタナ」を飲み込ませたのはいいけれど、マゼルンの攻撃でHPがのこり10。武器は食べさせてしまったので、素手ではあと1ターンで倒せません。なので「ふきとばしの杖」を使って間合いを取り、「火ばしらの杖」を振りました。

「マゼルンは20ポイントのダメージをうけた」
「マゼルンは20ポイントのダメージをうけた」
「マゼルンをやっつけた」
「カタナ+23はもえつきた」
俺「あっ」

思わず一歩前へ。

「シレンは20ポイントのダメージをうけた。シレンはちからつきた」
……しばらく動けませんでした。俺のバカ。

動くに動けず……

◆シュテン山　7階にて　■鹿児島県　Y・Tさん

「剛剣マンジカブラ」と「風魔の盾」を装備しながら進んでいると行商人を発見。行商人を転ばすと「聖域の巻物」がぺたっとくっついたので、その上にのって行商人を倒すと泥棒扱いに……。そんなことを知らなかったので戦っていると**逃げられなく**なり、しかも敵の強さは桁が違うということで、「聖域の巻物」の上で戦っているうちに**おなかが減って**倒れてしまいました。

とても幸せ

◆シュテン山　4階にて　■神奈川県　T・Sさん

もののけ王国トライ中……。あっ、ピコタンだ！　こいつはもう捕まえたから、「しあわせ草」を投げてやれ！　え〜い……あっ。壺ごと投げちゃった。もうひとつの「しあわせ草」で**2レベルアップ。**　パコン！

壺の中身は……

◆ナタネ村　倉庫にて

■神奈川県　T・Mさん

持ち帰りの巻物でナタネ村に帰る。武器などを置きに倉庫に行く。何やら怪しい壺（ビックリの壺）が所持品に。思い切って壁に投げた。なんとモンスター出現（岩獣ガガン＋ハラヘリータ＋ナシャーガ）、アイテムは満タン。しかしほとんど剣や盾しかないうえにレベル1。すぐに出口に逃げるシレン。しかし無常にもモンスターが迫ってくる。1歩動いたところで早速モンスターに追いつかれる。いちかばちかで盾（オオカブトの盾＋3、印、弟、弟、弟、弟、弟）を装備。しかし岩獣ガガンの攻撃32のダメージ。死んだと思った瞬間、復活の草発動、しかし1歩動くと岩獣ガガンの突進、復活の草の効果むなしく**いちばん安全**と思われるナタネ村の**倉庫**にてシレン倒れる。

いきなり村の中に連れてこられたこっちも大迷惑だぜ！

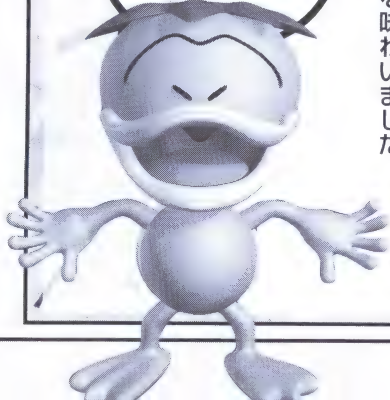
天国と地獄

◆黄金の間　2階にて

■岐阜県　D・Oさん

最果てへの道6Fで大部屋の巻き物を読んだ時、運良く**黄金の間**への階段が出現。黄金の間へ行くのは初めてだったので、ワクワクしながら階段をのぼる。早速1Fで「ドラゴンキラー」や「ドラゴンシールド」などのレアアイテムをゲット。なんて素晴らしいところだ、と思っているところで「ビックリの壺」を発見。このぶんだとさぞかしレアなアイテムがはいっているだろう、と思いつつ壺を割ると、なんと**モンスターが5体**もシレンのまわりに出現。タコ殴りにされて無念のゲームオーバー。天国と地獄を味わいました。

ビックリの壺は、安全なところで投げたほうがいいんだぞ。



不幸な事故

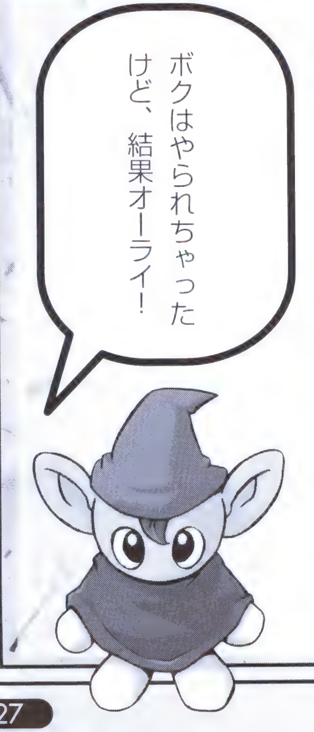
◆シュテン山 9階にて ■京都府 D・Nさん

あれは私が2回目の早解きにチャレンジしている時の事でした。何故かその回は凄く調子が良く、わずか5時間で（そんなに凄くはないけれど）もう残すところ城のパーツはあと3つでした。武器は「スパークソード」に防具は印を重要視して「地雷ナバリの盾」。それに（苦労はしたものの）調子よく合成に強化もされていて、これはイケると思ってました。城造り最後の冒険！ 店発見!! 残念ながらあまりイイ物は無かったから、売る物を売ってさっさとズラかろうとしました。その時！ 気が付いたら店主が怒ってこっちに向かって来ているじゃあないか!! そう、合成する時に「火炎草」の印を付けていたスパークソードをHP満タン状態で店主に向けて振っていたのです。（多分、ワナを確かめようとしたからだと）とうとう店主と密接してしまい、あわてて「高とび草」。不運なことに何か売り物を持っていたらしく、**泥棒扱い！** しかも階段の部屋は隣り。そこへ2倍速の大群が……。アイテムを見ても良いのがない。高とび草もない！ 私の頭の中は真っ白になりました……。

ブラック店主

◆最果てへの道 6階にて ■広島県 J・Kさん

ダンジョンの中で道具屋を発見し、大部屋の巻物と場所がえの杖を持っていたので、チャンスとばかりにどろぼう。持ち物も売って拾ってギタンも頂いたまではよかったが、ボウヤーが店主に矢を放ち、いつのまにかレベルが2つくらい上がっていて、**ドス黒い店主**になっていた。まあ場所がえがあるからいーやと思っていたら投げたものすべて跳ね返すでわないか！ 買えるだけのギタンもないし、風も吹いてくる始末。最後は強行突破であえなく散った。今思えば、ボウヤーに店主を攻撃させて、階段から離れたすきに逃げればよかった……。やっぱりどろぼうはこれからも**やめられない**。



大暴投

◆鬼ヶ島　25階にて
■京都府　N・Nさん

鬼ヶ島で、オヤブンに調子よくダメージを与えていた。しかし！　災難は起こってしまった。「弟切草」を使おうと思っていたら、**食事の時の油**で手が滑ってしまい、投げてしまったのだ。そして、**オヤブンの体力が回復**してしまい、そのときもうHPが10くらいしかなかったのであっけなくオヤブンの攻撃をくらい死亡。この時の悔しさは今も忘れない。

欲望の果て

◆鬼ヶ島　3階にて
■群馬県　H・Kさん

鬼ヶ島3階にて。召喚スイッチを踏んだらマムル登場。**愛しのマムルに囲まれて**なんだか凄く嬉しくなってしまったので、もう1度スイッチを踏んでマムル天国を作る事にする（笑）。が、今度出てきたのは**足軽どん**。何も抵抗出来ないまま、倒されて、気付いたら「むみゅう」に……。

テロの現象

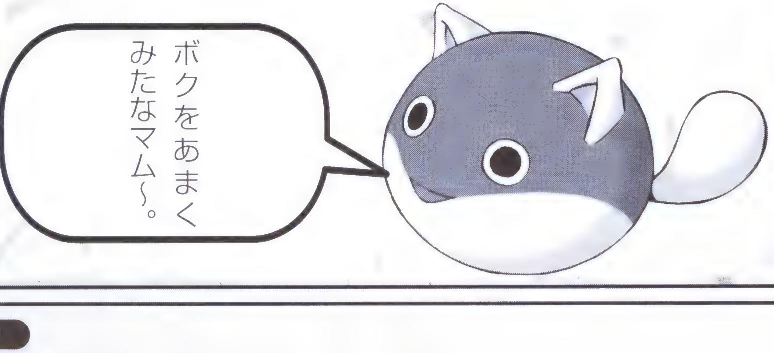
◆中腹の井戸 3階にて　■神奈川県 A・Sさん

それは中腹の井戸の3Fを冒険していた時でした。ちょうどお金も無くアイテムが余っていたので、「バクハの巻物」を店の中に投げ込んで売りました。その時は気がつかなかったのですが、「バクハの巻物」はしっかりと床にはりついていたのです。そんなことにも気付かず、僕は店を離れました。そして近くにいたあなぐらマムルを攻撃した瞬間、**店で大爆発**が起こり、商品を消されたと思った店主は番犬を呼びました。もちろん、2倍速の番犬から逃げられるはずもなく、階段に辿り着く前に倒されました。

おごるシレンは久しからずや

◆神社の隠し穴 1階にて　■愛知県 R・Iさん

いつもどおりマムルをたたいてレベル上げ。いつもどおりのダンジョンのはじまりです。そんな時あなぐらマムルがタベラレルーでレベルアップ。どうくつマムルです。レベル3です。よわいマムルで経験値をかせげたらなんと楽でしょう。よろこびいさんでたたきにいくと、よわいはずのどうくつマムルになぐられました。**即死**です。だってどうくつマムルも**しょせんマムル**だとおもっていたから。



ワナもアイテム

◆中腹の井戸　1階にて　**■兵庫県　S・Nさん**

ダンジョンに入ると、いきなりモンスターハウスでモンスターに取り囲まれた状態！　幸い2歩離れたところに地雷が。なんとかうまく行けば命だけは助かると思い、命からがら地雷に乗った……と思った瞬間、**拾ってしまったぁ!!**　そう、ここは中腹の井戸だったのだ。踏んでいればまわりの敵をふきとばし、一時安泰が約束されていたのに、拾ったばっかりに回りの敵から猛攻を受け、HPの残りが1に。どうにもならないのでここはおとなしく自爆……。

ケンゴウはりきりすぎ

◆神社の隠し穴　3階にて　**■奈良県　T・Kさん**

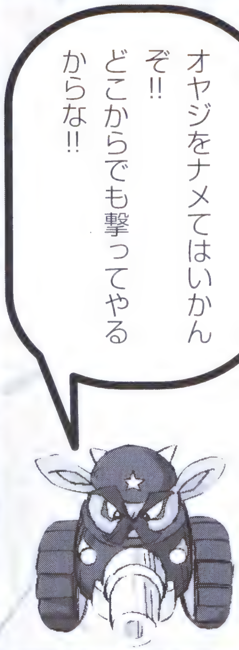
今日こそは神社のダンジョン制覇だーと意気込み、イアイに「こんぼう」と「皮の盾」を落とさせること小一時間。妙に+2や3の出が良く、3階にてすでに剣+9盾+21。アーンド「のりうつりの杖26」。（完璧じゃん♪♪）なんて思いつつ、マルジロウ父が落としてくれた「めぐすり草」を使用。これでうっかり仲間モンスターが『爆死』することも無くなった。（う〜ん最高♪♪）

そろそろ風も強くなって来たので階段でも昇るかな、と思い足早に階段を目指す。しかし、その途中に「召喚スイッチ」を発見。階段があるのはこの部屋の真横、風は先程2回目が吹き終わった所。……まだイケル！　というわけで「召喚スイッチ」の前に立ち、その横にイアイを呼び出す。そして一歩進んでスイッチを起動。「足軽どん」4匹登場。『ガスッ!!』『ガスッ!!』思わぬ先制攻撃を食らうも、HP67の俺様には『痛くもかゆくもないね』。足軽どん一匹を瞬殺。直後『イアイ』の攻撃。望み通りアイテム弾きアクション発動。『イアイはこんぼう+2をはじきとばした』『こんぼうは**シレンにあたった**71のダメージを〜』ってオーイ。数々の散り様を経験してきた僕ですが、こんな屈辱は始めてです。

シレン作モンスターハウス

◆鬼ヶ島　7階にて　■静岡県　K・Aさん

「火迅風魔刀＋20」と「オオカブトの盾＋60」以上を携え、意気揚揚とバクシンしていた時のこと。ふとモンスターのワナを発見！　「おぉそうだ！　たくさん矢をばらまいてワナを作動させれば、簡単にレベル上げが出来る！」と思いついたのが運のつき。横長の部屋半分にばらまき終え、さぁ戦闘開始！　「この装備なら問題な～しだね！」と思っていた矢先、画面外で**「ド～ン！　ド～ン！」**と響く音が。そして「ドドドンドドン！　オヤジ戦車はイッテツ戦車になった！」×3(ギャー)。たくさんの雑魚モンスターに囲まれて、すぐには動けないシレン……。ご愁傷さま。



シレン↓モンスター↓ワナ

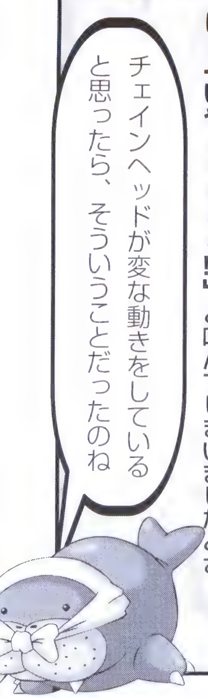
◆シュテン山　7階にて　■愛知県　Y・Wさん

あれはシュテン山道中級のドロロヶ浦でのこと。オトト兵との戦闘で、瀕死1歩手前だった俺は、回復アイテムもなく、とりあえず部屋の中央に向かっていた。突如何かをふむ音。ソロリと避けた足の下には木の矢のワナが。激痛とともに5ポイントのダメージ。まさに瀕死になった。幸い階段は数歩先に。次のマスにワナがないことを確認し、中腹に逃げ込もうと進んだその時、先程**俺から金を奪ったガマラ**が画面左の通路から急ぎ足で駆け込んできた！　俺はひらめいた。偶然にも木の矢のワナとガマラは一直線上……。ということは！　俺は自分の機転のよさに感心しながらワナの上に戻った。それがまずかった。シレンの世界はターン制。俺が動くとともにガマラは画面外へと消えていった。辺りに響くワナを踏む音……。俺はニワトリの鳴き声で目を覚ました。

アイアンヘッドにご用心

◆鬼ヶ島　17階にて　**■東京都　K・Sさん**

既にアイテムも少なく、持っていたのは剣と盾とおにぎりと「のりうつりの杖1」のみ。そして16階から17階にいくと、突然あの音楽！　モンスターハウスだ!!　一応、装備も強かったので余裕♪余裕♪と思って敵を倒していきました。そして、目の前にはみどりトドそして、その後ろにはチェインヘッドと、やな予感がしましたが、とりあえずトドを倒すために剣をふりました。が、ミス!!　ヤバイッ！　盗まれてしまう！　と思っていましたが先にチェインヘッドが強引にトドに攻撃!!　そして例の音楽！　チェインヘッドはレベルがあがった！　ピーンチ!!　とりあえず「のりうつりの杖」でその場をしのいだものの……床に無数にあるアイテムが欲しい!!　なんとかしてこの体を壊さなくては……と思い、しばし考える。「そうだ！　シレンはバトルカウンターを装備してるんだから攻撃してみよう！」　HPは100以上あったので殴ってみました。すると、シレンはなんとかいきのこり、この体にダメージを与えた！　「よし！　歩いて回復、攻撃を繰り返せば……」と思い、歩いているとみどりトド出現！　そして倒そうと思って攻撃したら、なんと手元が狂ってシレンに!!　**「いやぁぁぁぁぁ!?」**と叫んでしまいましたとさ。



追い剥ぎにあっちゃった

◆あかずの間　18階にて　**■埼玉県　E・Tさん**

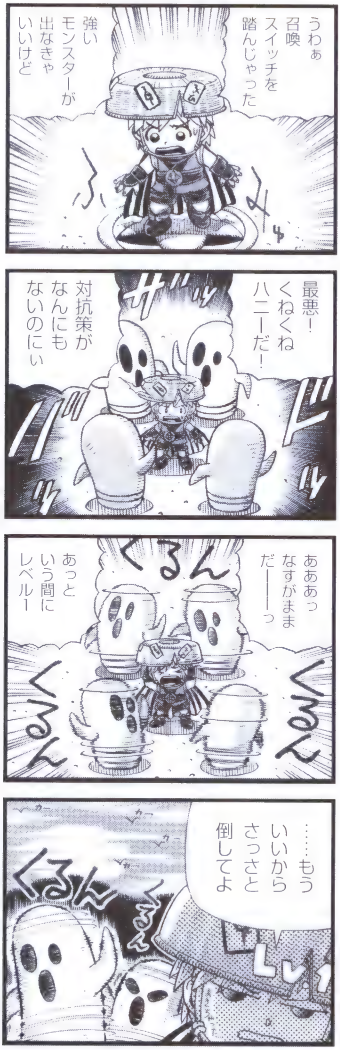
あかずの間でした。モンスターハウスを見つけて、経験値とアイテムいただきと思って足を一歩踏み入れた瞬間、召喚のワナでした。呼ばれたのはシハンが4体。とりあえず「聖域の巻物」を置いたんですが、特殊攻撃は防げなかったんですね。「三日月刀＋99」と「風魔の盾＋99」は相次いで消えていきました。丸腰のシレンが死んだのはいうまでもありません。あぁ、**「持ちかえりの巻物」**読むんだった。

漢の散り様

其之二

呆然篇

いきなり起こった事故、思わぬところからの攻撃など、コントローラーをにぎったまま、しばらく世界が止まってしまったような事ってあるだろう？
ここではそんな「呆然」としてしまう出来事を集めてみたぞ

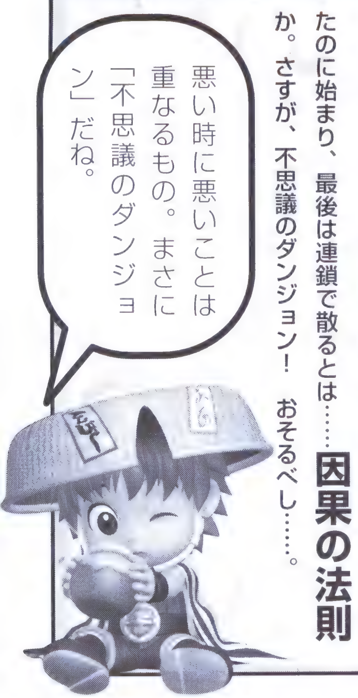


まんが：ふじいまさひろ

恐怖の連鎖

◆中腹の井戸　5階にて　■神奈川県　R・Yさん

中腹の井戸5階を、未クリアの我がシレンレベル28が闊歩する。しかし満腹度は**0%**。「おにぎり」もしくはデロデロの湯を探して細心の省エネ移動が続く、やっとデロデロの湯を発見し、敵をワナにかけ待望の「まずそうなおにぎり」（笑）をゲット。回りに敵がいないのを確認し画面を見る。残りHPは9。よし、おにぎりダメージくらってもなんとか平気だな。今回はまだ運が続いているようだと思い、「まずそうなおにぎり」を食べた……。レベルが下がり、おにぎりダメージをくらい、ノックアウト。なんてこったい、ワナの連鎖を駆使して5階でレベル28まで上げ、今回こそ中腹ダンジョンクリアだ！　意気込んでいたのにぃ〜。レベルダウンとおにぎりダメージが重なる悲劇（涙）。連鎖でレベル上げまくったのに始まり、最後は連鎖で散るとは……**因果の法則**か。さすが、不思議のダンジョン！　おそるべし……。



テレビのワナ

◆あかずの間　5階にて　■徳島県　T・Hさん

階段が無い。残るは一つ目ハウスのみ。「持ちかえりの巻物」は水没。いまの戦力ではちと辛いんだが行くしかない。ここに階段があるはず……。と、意気込んで突っ込んでいくが、全滅。当時最高の武器防具を失う。ショックでテレビの電源を切る。数分後、気を落ち着かせテレビをつけるとなぜか無かったはずの階段がマップの右上に……!?　チャンネルの画面表示（水色）と重なっていました。どうやら**無駄死に**のようです。

迷惑タイガー

◆神社の隠し穴　36階にて　■山形県　M・Hさん

そろそろ敵も強くなってきた。現時点では、味方最強モンスターのタイガーウホーンと行動していた。イキナリ敵を投げつけたと思ったら、ナント自分の隣りにあった**未発見の大型地雷**で即死。んでもってシレンも巻き添え食らって、次のターンで見えない所から**矢をくらって**終了。あうううう!!

タイマン勝負の行方

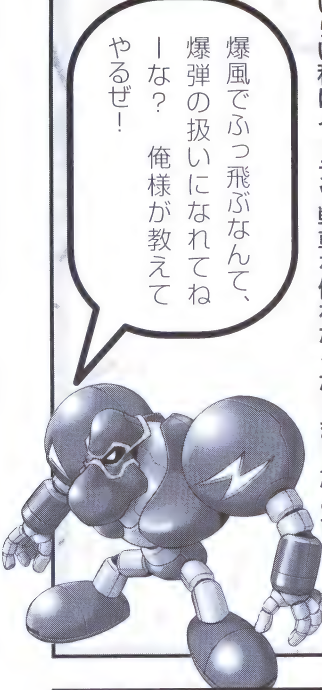
◆神社の隠し穴　1階にて　■神奈川県　R・Kさん

突入直後一匹のあなぐらマムルと遭遇し、敗れる……**11秒**という最短記録を樹立。

爆弾取り扱い注意

◆神社の隠し穴　1階にて　■鳥取県　M・Hさん

ここは神社の隠し穴1階。特に目立った物も持っておらず、しかも何も装備していない。早くも絶体絶命のピンチである。「こんな時に敵に出くわしたくないなぁ」と思っていたら早速出くわしてしまった。チンタラ2匹、あなぐらマムル1匹、マムル2匹に周りを囲まれてしまった俺のシレンはもう死を待つのみ……ん、まてよ、そうだ！　やつがいた！　俺は以前鬼ヶ島で捕まえた「イッテツ戦車」を連れてきていたのである。早速戦ってもらう。「ドカーン」やった、イッテツ戦車は俺の期待通り周りの敵をふっ飛ばした、が、大砲の爆風が近くにいたシレンも爆風が襲う。周りの敵と仲良く吹っ飛ぶシレン。当然耐えれるはずがない。殺られた……味方に、しかも今一番信頼していた味方に。こうして俺のシレンはむなしく散ったのである。それいらい私はイッテツ戦車を使わなくなりましたとさ。



最弱のワナに倒れたシレン

◆鬼ヶ島　22階にて　■熊本県　藤本寛揮さん

召喚スイッチで召喚した4匹のパオパ王の鈍足の杖によるいじめもなんとか乗り越えたが、HPは残り一桁。満腹度をケチって歩き回復で済まそうと思ったら**『すいてきポットンのワナを踏んだ！』**そんな、水滴にやられるなんて……。

今度はマムルロケット砲

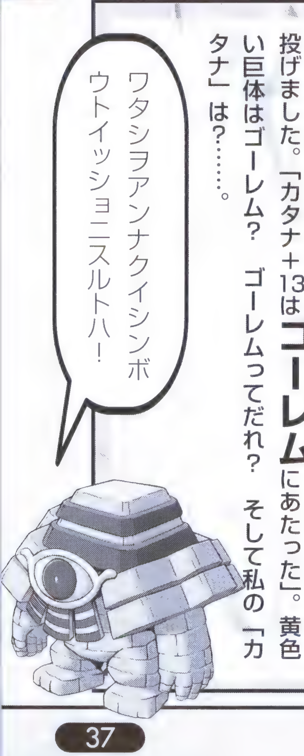
◆中腹の井戸　1階にて　■三重県　T・Tさん

さあ、いこう。いきようようとダンジョンにもぐったぼく。いきなりマムルに囲まれた。華麗にたおし、あたりを見たら通路の入り口に丸太のワナがあって、回復にはちょうどいい行き止まりがあった。さっそく行き止まりに入って回復し始めた。すると突然、**マムルがシレンめがけて飛んできた。**丸太をふんで飛んできたらしい。顔面直撃でシレンはたおれた。マムルの呪いだったのか。

人違い？

◆シュテン山　11階にて　■大阪府　K・Mさん

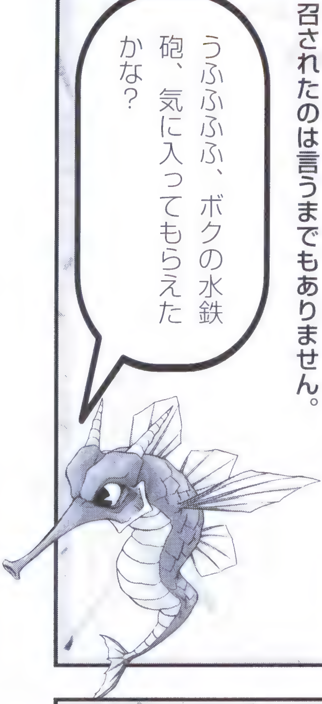
チャッラァララ～♪チャッラァララ～♪　とハナ唄まじりで冒険を進めていました。お城もあとはお堀を残すのみ。仲間のリク、アスカ、ヒマキチ、マーモを連れて、初の上級へ！　前半までは何とか進み、中腹の鍛冶屋で刀を鍛えてもらい一息。さぁ次はどうしようかと悩んだ。ココは手堅く初級コースで戻ろうかと考えた。子供が『お母さん大丈夫や。仲間そんだけ連れてるんやから！』。そやなと思い気合いれて上級ダンジョンに初登頂。いきなり強そうな見たことない黄色の巨体モンスターに持ってた鉄の矢をバシッ！　マゼルンがどうたらこうたらと……。はっはぁ？　こいつが噂のマゼルンスターやなと、ほくそえむ。仲間たちの活躍でこのマゼルンは倒してしまって次の階。おっ!!　いきなり5歩ぐらい上に黄色い巨体の一部を発見！　ラララ～ンルルル～ン心が踊る。何を合成しようかな？。マゼルンめがけて持っていた合成で強くした「カタナ＋13（「妖刀かまいたち」＋「ドレインバスター」＋「成仏のカマ」＋「一つ目殺し」）」をエイヤッって投げました。「カタナ＋13は**ゴーレム**にあたった」。黄色い巨体はゴーレム？　ゴーレムってだれ？　そして私の「カタナ」は？……。



地味な攻撃が致命傷！

◆神社の隠し穴　9階にて　■埼玉県　T・Iさん

今まで順調に進んでは来たが、新しいモンスターは一匹のみ。「うまくいかねーなー」と、ボヤキながら9階に降りた私。とりあえずヨロイグモは捕まえたものの、まだ物足りない。でも、草やおにぎりがない以上ムリかな？　と諦めかけた時、フロアのどこかでシャーガがナシャーガに!!　「コイツ捕まえたら帰ろう！」と意欲マンマンに捜索。テッポーウオーの卑怯な攻撃にもめげずに探し、やっと発見した時には空腹でHPが20そこそこ。すぐさま「モンスターの壺」を投げつけ捕獲。壺を拾った時にはHP2！　「いいモンスター手に入れたな」と、自分ご満悦の中「持ちかえりの巻物」を読もうとしたら……、**巻物が濡れている!!**　そうです。さっきテッポーウオーにやられたせいです。泣く泣く空腹で召されたのは言うまでもありません。



神に愛されたマムル

◆シュテン山　1階にて　■大阪府　Y・Iさん

いつものように自慢の「剛剣マンジカブラ＋30」と「風魔の盾＋25」を持ってシュテン山へ出発!!　入ったらいきなり隣にあなぐらマムルがいて、装備はまずこいつを倒してからと思い素手で殴り4のダメージ、そしてあなぐらマムルの攻撃で3のダメージ。ここまではいつもどうりだった。そしてシレンの攻撃、すかっ。あなぐらマムルの攻撃、がすっ。そしてすかっ、がすっ、すかっ、がすっ、すかっ、がすっ。なんとシレンが4回連続空振り……。残りHP1に。次はずしたらやられる。いったん逃げてHPを回復させて盾を装備してから反撃!!　が普通の考え方ですが、冷静さを失っていた私は意地になって攻撃。すかっ、がすっ……。つまらない意地のせいで、あなぐらマムルに**タイマンで負ける**という屈辱と、自慢の装備の損失というダブルのショックを受けました。

思いこみは危険！

◆あかずの間　1階にて

■東京都　N・Kさん

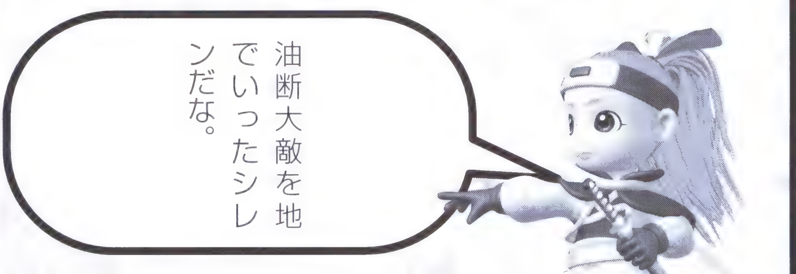
夜中の2時。次を見てみたい一心であかずの間に行くことにしました。「相当強い！」と山頂の人が言うし、持っていけるアイテムは11個。なるべくたくさんのアイテムを持っていくため、すべて「ほぞんの壺」に入れました。。取りあえず「カタナ＋31」、しかも「一つ目殺し」、「妖刀かまいたち」、「弟切草」、「火炎草」、「しあわせ草」を合わせたワタシの自慢の武器を「ほぞんの壺」に入れました。盾も結構良いものでした。もちろん「復活の草」も壺に……。部屋に入ると真横にハラヘリーニョがいました。持ち物は「ほぞんの壺」11個のみ。「カタナ」さえ出せば一撃で倒せる！　瞬間に思い、とりあえず「カタナ」を装備。一撃くらいました。そこでワタシの攻撃！　しかし、ミス！　そしてもう一撃くらいました。ワタシのシレンは倒れていました。あかずの間に入り約10秒。眠さもあり、もうろうとしていたとはいえ画面をしっかり見る暇もなく、そう、ワタシは山頂についたままのレベル21だと思いこんでおり、そこにいたシレンは**レベル1**、HP15だったのです。その後数分間固まったのは、いうまでもありません。

死因は心臓マヒ？

◆最果てへの道　1階にて

■神奈川県　T・Kさん

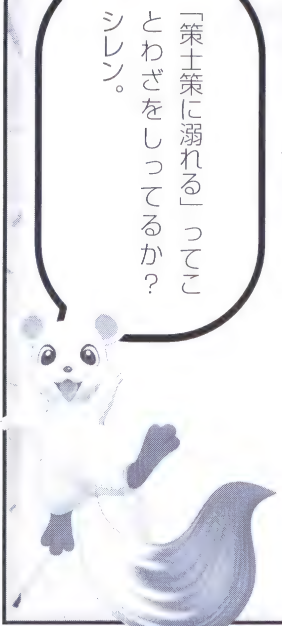
部屋の真ん中からスタート直後、あなぐらマムル3匹にかこまれ大ピンチ！　しかし、あいつぐ敵のミスにより、なんと残りHP1で**奇跡の生存**。こりゃ今回はツイてるかも！　と思った直後、1歩先の水てきポットンで絶命……。安心しきっていたので、**心臓麻痺**が死因かと。



万全のワナコンボのはずが……

◆中腹の井戸 3階にて ■東京都 S・Aさん

その時の持ち物はあまり覚えていないが、たぶん「ほぞんの壺」が数個と、他愛の無いワナが数個。あとは「つるはし」のハズ。井戸に潜り初めの頃、レンサのワナの使い方を覚えて楽しくてしょうがなかった時に事件が。部屋の入り口にレンサを仕掛け、周りに落石と丸太。そして鉄の矢を置いてターゲットを待つこと数ターン。そして現われた敵はマムル！ まずはレンサを踏んで、続いて落石が襲いかかる。勿論マムルは死亡。じゃあ残りは……？ まず丸太が飛んできた。**シレンに向かって！** 丸太がぶち当たり、残りHPは8に！ ま、まさか……、予感は的中し、鉄の矢がシレンに突き刺さった……。ガクッ。



身ぐるみ剥がされて……

◆あかずの間 12階にて ■東京都 S・Sさん

タイガーウホホに会い「楽勝だぜ！ えい！」と剣を振ったらからぶり。次のターンでやっぱり投げられ、それも違う部屋の狭いモンスターハウスで、ぎっちりと**強いモンスターがつまってる**。それもモンスターに囲まれたなかの、装備はずしのワナの上。逃げられず有効なアイテムもなく、たこなぐりされてあっけなく1ターンで死んでしまいました。あああ、鍛え上げた私の武器が……。ショックで一日寝込んでしまいました。

漢の散り様
其之三
不条理篇

シレンはなにもミスをしていないのに、なぜか倒れてしまったり、ひどい損害を受けてしまったりと、おもわず「そんなバカな」とつぶやいてしまうような、「不条理」な散り様の数々がここに集結!!

まんが：ふじいまさひろ

大・爆・発

◆最果てへの道　4階にて

■大阪府　M・Mさん

3Fから下りると横長の部屋。モンスターが5、6匹いたので、通路に移動し始めると転んだ。「ころばしの土偶か、面倒な奴」と思いながら地図を見ると3体の土偶がいる。「おいおい勘弁してよ、何の土偶よ」と思いながら通路に向かう。しおいやんから10ダメージをくらい、スイテキマルからも10ダメージをくらう。「1体は10ダメージの土偶!?」泣く泣く白紙の巻物があったので聖域の巻物にして置いた。「これでモンスターに囲まれても大丈夫」と、まず、しおいやんを倒した。爆発した……。「残る一体は**ジバクの土偶!?（涙）**」そして10ダメージの爆風をくらい、残り体力1。さらにその爆風がスイテキマルを倒し、また10ダメージ。昇天。

まぎらわしいなあ

◆最果てへの道　12階にて

■東京都　K・Mさん

最果てへの地12階において、残りHPも少なくピンチの時、ジライヤ他数匹の敵と遭遇。こりゃやばいと思いアイテムを見たところ、ありましたよ、「聖域の巻物」が。早速置いて一安心、と、思ったのもつかのま、ジライヤの一撃をくらってあわれ昇天。なんで??どーして??　わけもわからずしばらく唖然としてました。しかし、それから何度もプレイして、とうとうこの前の謎がわかった。あのダンジョンには、「聖域の巻物」と、そのニセモノの**「聖城の巻物」**があるんですねー。テレビ画面でこの二つを区別するのは意外とめんどくさい。こんなしかけあるなんて聞いてないしー。ひどくないかい、チュンソフト！

て歩

◆最果てへの道　3階にて　■岐阜県　Y・Gさん

最初の1歩で落とし穴に落ちて2階へ。2歩目でまたも落とし穴に落ちる。そして3階は**モンスターハウス**のどまんなか。

置いてけぼり

◆シュテン山　6階にて　■茨城県　T・Iさん

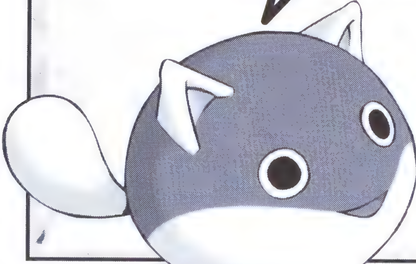
「カタナ＋50」を入れた「ほぞんの壺」を持っていたら、ゲイズに囲まれ**「引き上げの巻物」**を読まされた……。

落石注意

◆中腹の井戸　1階にて

■東京都　R・Oさん

中腹の井戸に入ってすぐに、あなぐらマムルが踏んだ大落石のワナの**巻き添えに。**まだ何もしてないのに……。



燃えている店主

◆最果てへの道　3階にて

■岐阜県　T・Hさん

歩いているとお店を見つけました。どんなアイテムがあるかなぁと見ているとにぎりみならいがよってきました。まだ識別されていない「石の杖」をにぎりみならいに向かって振ったら「火ばしらの杖」でした。店のアイテムを見ていると「特製おにぎり」があったのでそれを拾いました。そうしたら、拾った瞬間、**店主が火柱の中へ……。**

打ち所が悪かったのね……

◆神社の隠し穴　1階にて　■神奈川県　S・Oさん

モンスターに極限までHPを削られて（といってもレベル1だから15しかないけど）、「これはマズイ」と逃げようとしたら、**石につまずいた**。1Fだったから何も持っていなかったけれどあまりにも情けなかった。

ホッとしたのもつかの間……

◆シュテン山　11階にて　■東京都　R・Tさん

その日は手っ取り早く武器と盾を鍛えようと思い、中腹までは初級を通り、そこから上級に行くことにした。11Fで仲間のアスカとヒマキチに倒されないように、通路でマゼルンを待っていた。しばらくするとマゼルンがやってきたので、装備していた「オオカブトの盾＋38」に「ドラゴン草」を合成したが、反撃によってかなりのダメージをくらってしまった。すぐにマゼルンを倒し、盾を装備してその場で足踏みをしていると、今度はケンゴウがやってきた。しかも2体。だが、この「妖刀かまいたち」を合成した「カタナ＋29」のサビにしてくれる、と勇んで斬りつけた。しかし何と**両方に空振り**。次のケンゴウの攻撃により「オオカブトの盾」は後ろへ。後ろにいるのがアスカなら盾は助かる。が、後ろにいたのはヒマキチ。ヒマキチ、盾をケンゴウに投げ返した。外れろ、外れろ、外れろ……と祈り、なんと外れた。やった！　と思った瞬間にもう1体のケンゴウによって、カタナと共に昇天してしまった。俺の剣と盾を返せ！

チンタラロケット砲

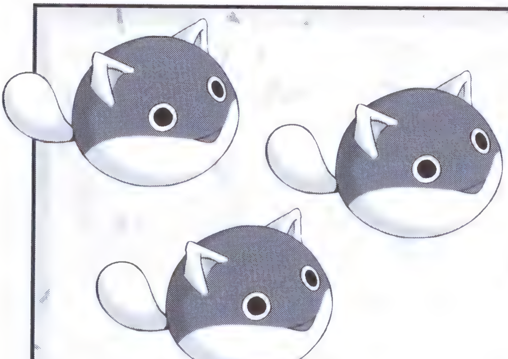
◆中腹の井戸　2階にて　■新潟県　T・Hさん

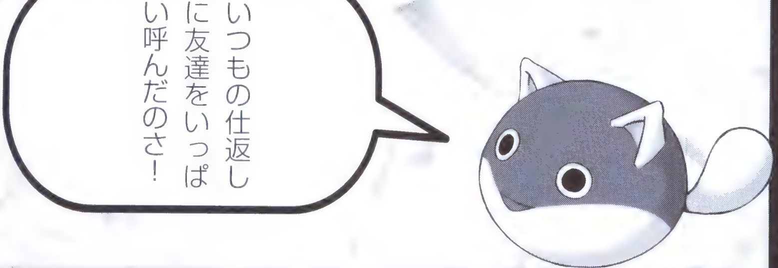
死因「ふっとんできた　だれかにあたった」中腹の井戸攻略中、ちゅうチンタラ3匹に囲まれたので、丸太のワナをしかけて通路に逃げ込んだ。そこに**丸太と一緒に飛んできた**ちゅうチンタラに当たって散りました。

フクロ

◆シュテン山　1階にて　■愛知県　H・Tさん

ダンジョンに入りった直後にマムル4匹に囲まれた。装備をつけるまもなく**30秒で即死。**





キックの鬼

◆あかずの間 24階にて

■香川県 T・Kさん

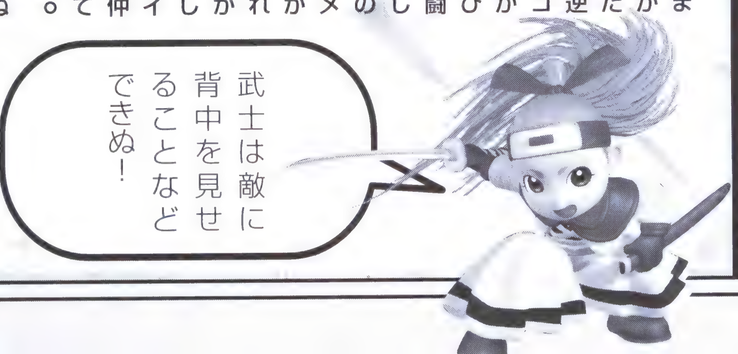
自慢の武器と盾を持ってあかずの間を攻略中、突然妹がやってきて**「はぁぁぁ〜〜〜」**といいながら64をキック！テレビが「ぷつん」という音を立てて切れた。僕も切れて妹を外に追い出したけど、データはすでに消えていました。シレン、**物理的に散りました。**

オレの屍を越えていけ

◆鬼ヶ島 21階にて

■鹿児島県 N・Tさん

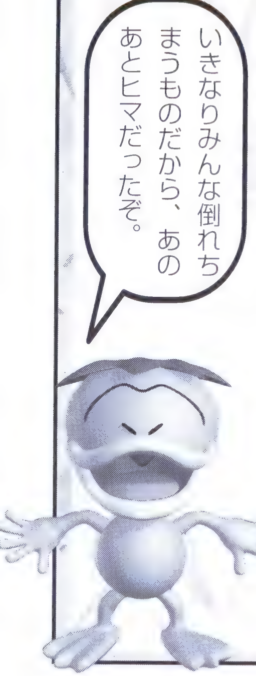
鬼ヶ島でモンスターハウスに遭いました。普通はすぐ一歩下がって通路から攻撃……が基本ですが、仲間がいたのです。シレンが下がったら仲間が逆に位置を入れ替わってしまいボコボコに。なんか罪悪感っていうかなんだかな？ なので、しょうがないから再び位置変わってシレンが犠牲になって闘いました。いや、レベルも高かったし武器も強い&「妖刀かまいたち」有の3方向攻撃可だったのでまぁ多少ダメージ受けても全然平気でした。……がタイガーウッホに眠りガスに投げられてグッスリ。コントローラー握りながら「起きろ！ 起きろ！」と叫びましたが眠ったままボコボコアウト。タイガーウッホ憎しですが、それ以上に仲間のいる時のモンスターハウスって嫌。**状況判断してくれ。**お願いだから下がっててェ。邪魔やねん！って感じです。(泣)



一瞬の出来事

◆鬼ヶ島　14階にて　■茨城県　T・Nさん

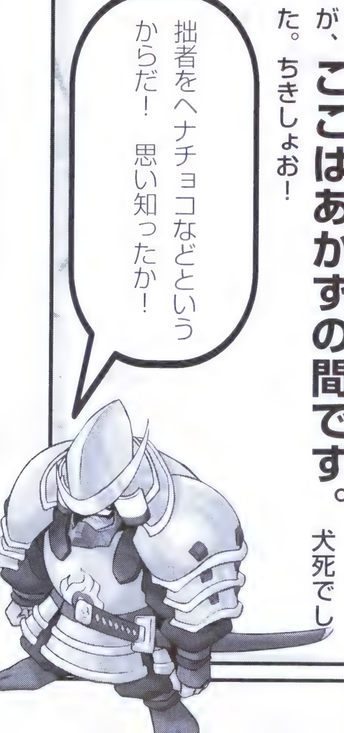
鬼ヶ島14階での出来事でした。それは偶然が重なったとしか思えない散り様でした。アスカ、キララ、ヒマキチと共に冒険している最中、うっかり踏んじゃいましたよ、大型地雷。その時のHPは124。一気に31に減りました。その時信じられないことが起こったのです。なんと右隣と左下に隠れていた地雷が**連鎖爆発**を起こしたのです。これでHPは15、7と一気に削られました。あまりのことに驚いている私にさらに追い討ちが。画面外からなんとオヤジ戦車が入ってきたのです。そして砲弾がアスカを直撃！　となりにいたシレン、ヒマキチにも被害がおよび、**ヒマキチを残して**みんな見事に散って逝きました。たった1ターンの出来事でした。この出来事によって、事と次第によっては簡単に死ぬものだと思い知らされました。



背後にある危険

◆あかずの間　3階にて　■京都府　K・Nさん

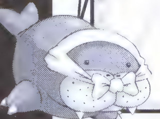
あかずの間3階に下りた時、僕の目の前にはケンゴウがいました。その時ぼくは「火迅風魔刀+99」と「皮の盾+99」を装備していました。まぁケンゴウなんて一撃で倒せるヘナチョコです。ぼくはケンゴウに攻撃しました。が、空振りです。するとケンゴウは「皮の盾+99」を弾いてきました！　でも一マスうしろはかべなのですぐ拾えばいいだろうと思った矢先、後ろでカチリと音がしたと思うとぼくは大型地雷の爆風に巻き込まれていました。その時僕は何が起こったかわからず唖然としてました。どうやらケンゴウにはじかれた盾が落ちたところに大型地雷があったようです。しばらくかたまったあとやり場のない怒りが込み上げてきました。その後、盾のなくなったぼくは朦朧とダンジョンをさまよいましたが、**ここはあかずの間です。**犬死でした。ちきしょお！



はめられたシレン

◆シュテン山　7階にて　■大阪府　S・Nさん

シレンはいつものように武器を強化しながら、どこかに最高の材料は落ちてないものかとシュテン山を登っていた。くまなく探索していた時のこと、行き止まりの部屋に店が開いていた。「おっ、いろいろ置いてるねぇ」とゴツイ店主に声をかけ、シレンはいろいろ品物を見て回る。ふと、何故かいつもの店主と違う気配がしたが、ある巻物を見つけ、どうでもよくなった。「地の恵みの巻物」！　ラッキー!!　シレンは狂喜乱舞し、さっそく使った。サビない腹へりにくい地雷に強い毒効かないダメージ返す「皮の盾」が＋24になった。足どり軽く入口にいる店主に近づいた時、事件は起きた。踏み出したところにワナが仕掛けてあったのだ。しかもそいつは……。「な、バネだと！」部屋から飛び出す瞬間、店主の顔がニタリと笑った気がした。「くっ、**はめられた！**　なんてこった。」たどり着いた部屋でシレンは毒づいた。階段のある部屋からはあまりにも遠い。どうやってなどと考えているうちに2匹の番犬が飛びかかってくる！「一か八か、高とび草！」んがっ、んぐ。助かったかと周りを見回すと、今度はとうぞく番に囲まれていた。最悪の場所に来たらしい。やつらは「この盗人め」と言いながら実力行使してくる。ここでは弁護士を呼んでくれない。俺は無実だという思いを抱きつつ倒れた。



ダブルミス

◆最果てへの道　22階にて　■大阪府　H・Iさん

モンスターハウスで私はあわてていました。まず、「いかずちの巻物」を2つもっていたので、「聖域の巻物」をおいてから読んだら、片方が**「いかすしの巻物」**でした。まあいいやと思ってもう一個読んだら、また間違えて「炎上の巻物」を読んでしまいました。そして岩獣ドガガーンにはね飛ばされて、シレンは**炎の中へと一直線……。**

漢の散り様

其之四

不運篇

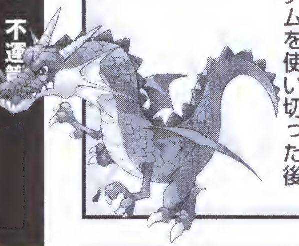
不思議のダンジョンシリーズで重要なのは、プレイヤーの腕と運。
ここではその片方、「運」に見放された風来人達の散り様を集めてみた。
このゲームほど運不運がわかるゲームもないぞ

まんが：ふじいまさひろ

上は大水、下は大火事

◆あかずの間 27階にて ■東京都 N・Sさん

あかずの間の3人目の子供を助けようとした時のこと。とうしの腕輪でモンスターハウスがあることを確認。（モンスターハウスには行きたくないので、現在地のそばにある階段でこの階はさっさと降りてしまおう）この判断は間違ってなかったはず。しかし。**「大洪水のワナを踏んだ！」**ズザザーーー!! そして行き着いた先は……「モンスターハウスだ！」とはいえ、モンスターもアイテムも大洪水で流されているので、部屋には何も無い。気を取り直して、透視の腕輪で敵を避けつつ階段へ戻ろうとする（なーに、敵に会わなきゃやられはしないだろう）。しかし甘かった。ボォォー!! 「28のダメージを受けた！」（まずい！ アークドラゴンがいる!!）すでに大洪水でHPを大きく奪われている。そこにアークの炎。HP大ピンチ。回復アイテムはあるけど、階段までまだ遠いので足りなさそう。（仕方ない、ここはいったん出直すか）持ち帰りの巻物を使うことを決断。アイテムを見ると「ぬれた巻物」（しまった、大洪水をくらったんだ！）。こうして、帰るに帰れず、遠い階段へ走らなきゃならなくなったシレンは、回復アイテムを使い切った後にアークの炎に焼かれましたとさ。



右折禁止！

◆最果てへの道 16階にて ■新潟県 T・Nさん

店でアイテムを売ろうとしたんですね。自分は時々、アイテムを売る時に投げて床に置くんですけど、その時も投げたんです。「重装の盾＋3」を。それを壁に投げて床に置くつもりでした……ところが！ 盾が**壁に沿って曲がって飛んでいく**ではありませんか！ もちろん、そのまま**盾は店主へと**……。しかも、シレンは店主の隣にいたために、すぐに倒されました。その後の冒険結果には「まがりの腕輪」が。未識別の腕輪がそうだったのですね、気付きませんでした。

シレンもふっとんだ

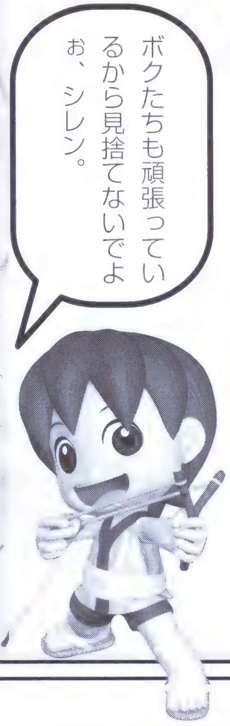
◆あかずの間44階にて　■静岡県　T・Tさん

パオパ王ーンにクオーターの杖を振られ、HPが4分の1に。なんとか倒したものの、弱っているところをダイレップウ2匹に囲まれてしまった。これはどうしようもないと、いちかばちかで「話の種」を食べた。……**「ふとんがふっとんだ」**……2匹の怒りが爆発し、その約5秒後に苦労してつくった「秘剣カブラステギ＋58」と「風魔の盾＋47」は消え去りました。

一匹狼の迷い

◆シュテン山　14階にて　■埼玉県　T・Tさん

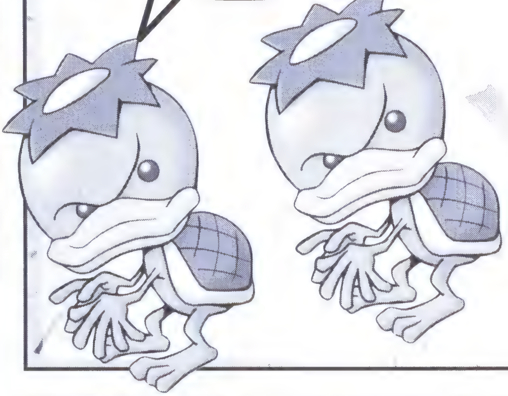
僕がシュテン山道中級14階を探索中のこと。僕はその時、リクとヒマキチを連れていた。僕はアイテムのみを集めて、さっさと次へ行こうと考えていたんだけど、仲間はそうは思わない。敵を見つけては追いかけて、倒していくんだけど、相手が悪かった。まずリクがシップウに倒され、シップウのレベルが上がってカミカゼに。すぐ後、ヒマキチが倒されダイレップウに……。本来ならそのとき僕は自分の装備を過信して、補助アイテムはおろか、攻撃アイテムも回復アイテムも持ってなかったんだ。僕は必死で逃げたけど、相手は3倍速。あっという間に追いつかれ、即死。僕は思ったね。「俺にはやはり孤高の狼が似合う。**もう仲間は連れて行かない**ようにしよう」と……。



銭形カッパ？

◆鬼ヶ島　14階にて　■静岡県　S・Uさん

1、部屋に入ると水脈に囲まれたスペース
2、その中のギタン袋6つ
3、ヒマガッパ2匹、逃げる間もなく**ギタン投げ2発**で死。



いけにえのヒツジ

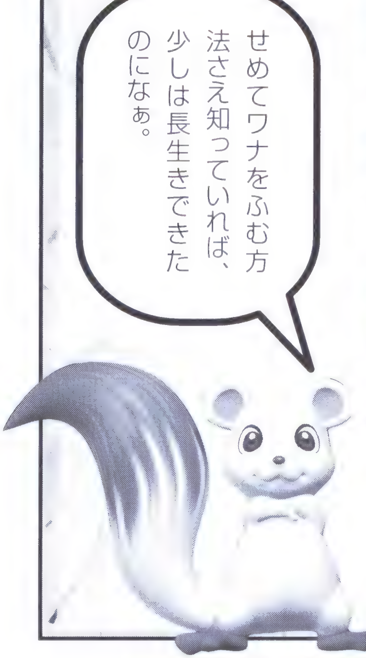
◆シュテン山　14階にて　■愛知県　T・Yさん

土で人形をつくるとかってに攻撃してくれると聞いた私、目の前にシップウを発見。「よい土」で人形をつくり、攻撃してくれたのはいいけど、倒れました。土人形がシップウに、**そしてカミカゼに、**3回ビシビシとやられた。そして村へ……。

ワナにかかったシレン

◆最果てへの道　6階にて　■千葉県　T・Hさん

お店を発見したシレン。あれやこれや選んで商品を置いたり持ったりしてるうち、壁際にあった大型地雷をドガーンと踏んでしまう。まぁ気にせずHPを回復させ、購入するものと売るものと決めて店主に話しかけようとしたその時。丸太のワナを踏み、先ほどの大型地雷でできたくぼみの中に。刹那、「泥棒！」という声が。「泥棒なんて（今回は）する気なかったのにぃ」と思いつつも、迫ってくる店主二人は地雷で爆殺。その後やってきたとうぞく番も爆殺せんと試みるが失敗（この時は、足元コマンドでワナをわざと踏めるという事を知らなかった）。結局あえなく撲殺される。**享年15分。**



地獄に仏……

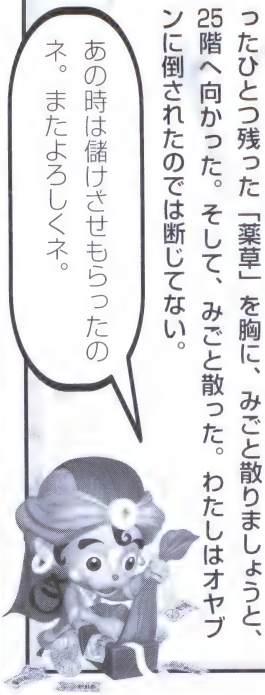
◆鬼ヶ島　17階にて　■山梨県　T・Nさん

鬼ヶ島を、後先考えず走り回っていた子供の頃を思い出しながら、ハラペコでおにぎりを探し歩いているシレン。「この毒草で最後だ……」ムグ……力が下がり、鈍足になりながらも必死で歩きつづける……。「ここにはにぎりへんげなんていないよな……みならいはいるのに……」薄れるシレンの視界に白い物体が飛び込んできた!!「おにぎりだ！」減りつづけるHPと相談しながら一歩一歩慎重に歩いて行く。ワナを確かめている暇など無い。運良くワナは無く、おにぎりに手を伸ばした瞬間！ボワン！　ガコン！　**「アイテムはンドゥバだった!!」**　シレンは10のダメージを受けた！」、「シレンはちからつきた……」。

オヤブン前の悲劇

◆鬼ヶ島 24階にて ■静岡県 S・Tさん

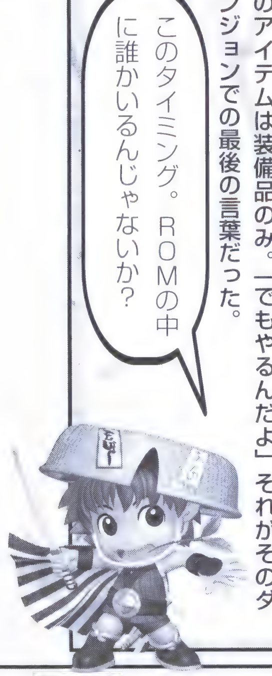
レベルは22とやや低いものの、「復活の草」数個を筆頭に、「弟切草」、「ドラゴン草」などはあふれるほどに十分。階段を上ったそこは24階、さらに階段のあるフロアに到着。鬼のオヤブン待ってろよ。とにんまりとして、2歩踏み出したとたんに転倒。「ほぞんの壺」が割れ、草が飛び散った。あわてて回収。回収していると、ドン。転倒。草が飛び散る。ころばしの土偶だ。落ち着け。まずはアイテムはそのままに、土偶を壊しに。ドン。転倒。草がこぼれる。起きあがった時、緑の服が視野をかすめた。**行商人だ。**こぼした草たちが割引券になっていく。あわてて、先回りして草を回収しようとすると、ドン。転倒。水中にもまとめて数個落ちた。割引券が増える。やっぱり土偶が先か。ドン。転倒、こぼす。何とか、土偶を破壊して、草たちのところへ戻った私が見た物はたくさんの割引券だった。たったひとつ残った「薬草」を胸に、みごと散りましょうと、25階へ向かった。そして、みごと散った。わたしはオヤブンに倒されたのでは断じてない。



昨日の友は今日の敵

◆鬼ヶ島 11階にて ■神奈川県 I・Hさん

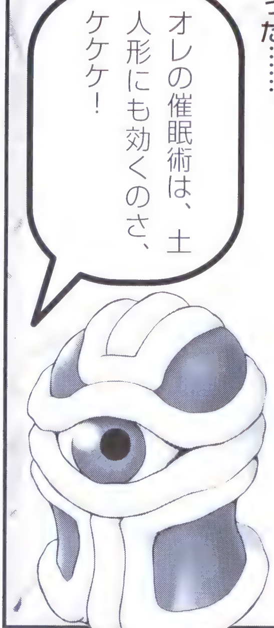
クリア後、鬼ヶ島に武器の材料集めの為に潜っていた時の事。まだまだ未完成ですが「どうたぬき」、「オオカブトの盾」は共にそれなりの印を備えていて、決して死ぬはずのない、安全の保障された冒険のはず……でした。 フロア全体が鉄アレイ状の階の、もう片方の部屋に足を踏み入れ、即座に敵数の確認。1、2……5匹。そんなに多くない。これならすぐ片付くと数歩足を進めたところで地響きが起こり、アイテムが数個落ちました。「ころばしの土偶か!?」イレギュラーな事だが、然程気にする事はないとアイテムは落とすにまかせて、敵の掃討に専念しました。終わった頃には床一面にアイテムが散らばって、マップにもアイテムを示す青表示で一杯でした。後はあの土偶を壊すのみ、と歩を進めていた時、カチッとワナを踏む音が。その瞬間、**ボボボボッ**という聞きなれない効果音。「!!」マップの無数の青表示が次々と赤に変わっている。「モンスターのワナ！」眼前には、今や元あるじに牙むくモンスターの集団。推定30～40。手持ちのアイテムは装備品のみ。「でもやるんだよ」それがそのダンジョンでの最後の言葉だった。



飼いだに手を噛まれた!

◆シュテン山　7階にて　■埼玉県　A・Wさん

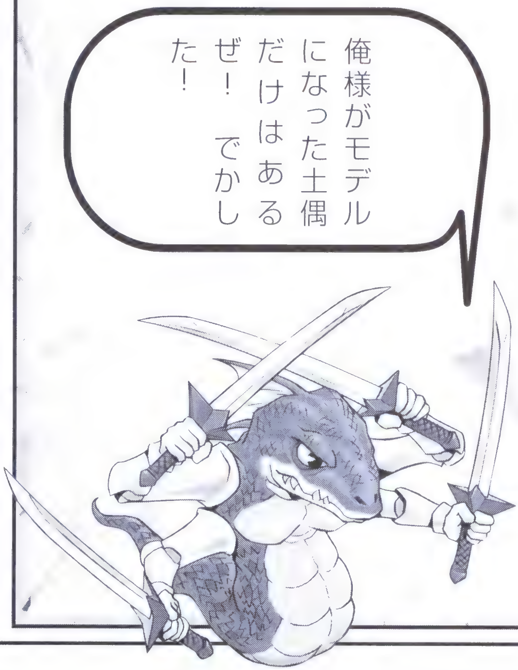
早解きの為、レベル上げを充分行わずに沼地へと足を踏み入れた。1撃1撃が身にしみながらも、耐えに耐えていたがついに通路と部屋の狭間でハラヘリーニョとゲイズに挟まれた。HPはすでに赤くなっており、ピンチ状態。しかし、中腹への出口はこの部屋の奥に!!　ここさえのりきれば……ところが、回復するアイテムも、「高飛び草」「バクスイの巻物」もない。そこで、土で身代わりを作ることにした。回避方法はこれしかない。そうして、モンスター達が土へ攻撃をしかけている隙に2体とも撃破することに成功!!　ところが、下の階段へ向かおうと1歩動いた瞬間。!?何!?　やられた?　それはゲイズによって**混乱していた身代わり**の攻撃だった……。



ワナ＋土偶最強コンボ

◆最果てへの道　11階にて　■東京都　H・Sさん

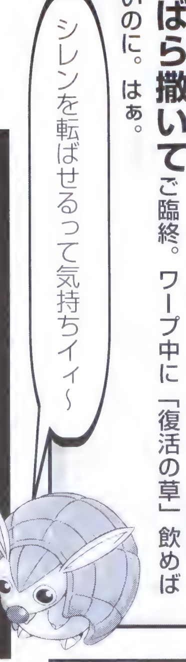
部屋に土偶があったのでダッシュで近づくと、ぷしゅうと眠りガスが作動、隣のイテテの土偶に5回切られ、**何も出来ずに昇天。**



シレン、水上を駆ける

◆鬼ヶ島　7階にて　■東京都　K・Sさん

鬼ヶ島の7階にて。さくさく敵を倒してざくざく敵に切られてHPは一桁まで減少。そんなに強い敵がいるフロアでもないし、とずんずん進める。ところが、部屋の入り口で召喚スイッチ発動！　あっという間に部屋側前方に3匹と背後の通路に1匹のマルジロウ兄、都合4匹に囲まれる。しばし考慮……ふふふ、この思考時間がシレンの醍醐味さ、と勝手に思い込み、手持ちのアイテムを見てみる。と、「復活の草」が4個に「ほぞんの壺」の中に「弟切草」が3個。あとは「おにぎり」の類い。「弟切草」は後でマゼルンに合成してもらう予定だから、1回は死ぬのを覚悟するか……。通路に転ばされても、「復活の草」全部はばらまかないだろう。が結論。通路にいる背後のマルジロウ兄1匹を一撃で屠る。と同時に部屋側の3匹のうち、斜めの1匹が体当たりしてきた。あれ？　と思う間もなく水路に吹っ飛ばされてワープ。そういえば壁が無い水路だったこと忘れてた……待てよ、ワープしたんだから水路にアイテムばら撒かなくて済むから逆にラッキーだったのでは？　の見込みも甘かった。広々とした部屋のど真ん中に降り立ったシレン。手持ちのアイテムを全て**景気良くばら撒いて**ご臨終。ワープ中に「復活の草」飲めば良いのに。はぁ。

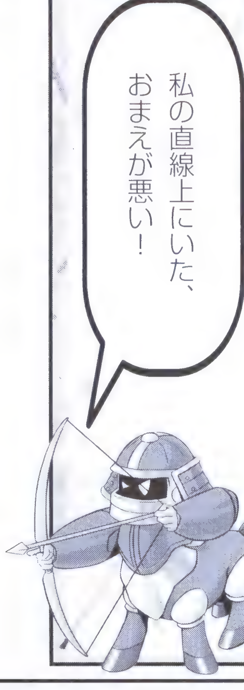


白羽の矢が立つ

◆神社の隠し穴　10階にて　■神奈川県　Y・Tさん

モンスターハウスで偶然手に入れたあばれ馬将軍を仲間に、神社の隠し穴でモンスター狩りに励んでいた。とくに、HPが少なめの時は、あばれ馬将軍に前を歩かせて盾代わりにしてダンジョンを進み、敵を倒してから、部屋の中のアイテムを漁っていた。その時もHPが少なかったので、前を歩かせていた。長い通路だったので、べつだん気にすることなく、通路上の敵をあばれ馬将軍が一掃させてくれるまで足踏みでHPを回復させようとしていた。と、いきなり矢が**こっちに向かって**飛んできて、即死してしまった。

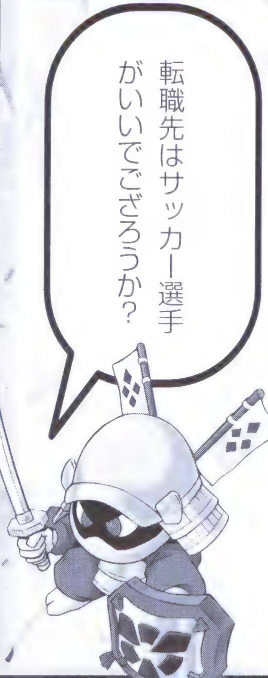
一方方向の通路なのに、なぜ後ろ向きに矢がとんでくるんだ！　しばしショックだった私だったが、撃たれる前に、あばれ馬将軍が本来撃とうとしたモンスターが表示されていたのを思い出した。パコレプキン……。そうか。壁を回りこんで、あばれ馬の背後に出現したんだね。しかし、「飼い犬に手を噛まれる」とは、このことなり。いや、「飼い馬に矢を撃たれる」が正解か（笑）。



ナイスアシスト！

◆あかずの間　13階にて　■群馬県　N・Mさん

あれは確か、あかずの間の13階でした。長い通路を歩いていると、目の前にイアイが現れました。そのイアイは、会うなり装備していた「秘剣カブラステギ＋99」を弾き飛ばしてきました。通ってきた先でモンスターは皆殺しにしてきたので、地面に落ちるだけで大丈夫だろうと思いました。が、次の瞬間、妙な音と共に「秘剣カブラステギ＋99」は**シレンの元に返ってきました。**なぜだ？　っと画面を見ると殿様どんが見事にはね返していたのです。そしてシレンは御臨終。「こんな見事な連携プレーができれば、日本のサッカーオリンピック代表はアメリカに負けなかったのに…」と現実逃避してしまいました。



暗闇に消えたお宝

◆鬼ヶ島　7階にて　■埼玉県　D・Mさん

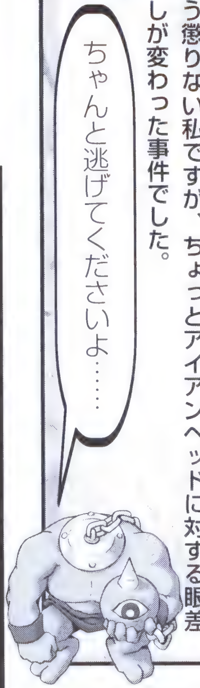
あれは「マンジカブラ」の印を増やすため、鬼ヶ島で行商人を探していたころ。割引券を発見し行商人がいることを確認。「とうしの腕輪」でそれらしきキャラを発見。程なく行商人を見つけ、早速商談。無事「白紙の巻物」を買い受ける。しかし、悪夢はその後訪れた。ころばしの土偶によって「ほぞんの壺」をばら撒いてしまった。あの中には育成中の「ラセン風魔の盾」が……。急いで道具を集めるシレン。しかし、「ほぞんの壺」を行商人に強奪されてしまった。何とか取り返す方法は無いかと道具を見る。「ワナ師の腕輪」を発見。これでやつを転ばせる。しかし、それを装備するとやつの目の前に落とし穴が出現。やつはそれに落ちる。**道具は闇に消える。**と同時に犬出現。囲まれてしまう。階段ははるか向こう。近くに落とし穴も無い。最強の盾を失ってしまったシレンは犬達に抹殺されました。

下克上

◆神社の隠し穴　18階にて

■新潟県　M・Hさん

神社の隠し穴に7、8回目のトライでした。18階まで来て、うん？　敵も手強くなって来たなァと思っていた所にやって来ましたモンスターハウス（開始直後）！　よし！　ここは手持ちの仲間を大放出して応戦だ！　と言う感じで徹底交戦に。幸い「分身の巻物」が一本あったので、シレンも瀕死（運悪く一発のみ）の重傷を負いながら敵を全滅させたので、「これは切り抜けたな」と、思っていた所に、シレンの背後からシューベルが近寄ってきました。こりゃイカンと思い予備軍のワルキチを投入し、「ま、ワルキチがやられても次がいるから平気さ」と思っていた所……、なんとシューベルとは反対方向から何かが飛んできたのです！　その方向には、なんと仲間のはずのアイアンヘッドが……。そうです、シューベルとシレンとアイアンヘッドが一直線に並んでしまったんです。アイアンヘッドは、さも当たり前のようにシレンに向かい攻撃をしてきました。当然、瀕死のシレンは死亡。あまりの事にしばし呆然となった後、私はこう叫んだ。**「これは謀反だーっ！」**その後の冒険でもアイアンヘッドを使う懲りない私ですが、ちょっとアイアンヘッドに対する眼差しが変わった事件でした。

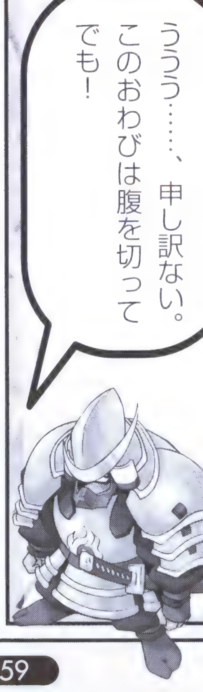


1/8

◆神社の隠し穴　6階にて

■茨城県　J・Iさん

その回の冒険でシレンはシハンをつれてそこにやってきた。シュテン山道にいたケンゴウに土人形を倒させ、育てあげてからGETしたものであった。シハンのおかげでその冒険はいくらか楽になっていた。シハンに「こんぼう」と「皮の盾」をだしてもらい、経験値を稼ぎ、やばかったらシハンに倒してもらう。そうして彼は運命の6階までやって来た。その先にある悲しき運命をまだ彼は知らなかった。その時も、彼は**iーダッシュ**しまくっていた。ふと、とある部屋に入った。そこは敵が多く、彼は通路に戻り、部屋にシハンを放った。と、通路からも敵がやってきた。シハンは順調に敵をなぎ倒していったが、ゲイズによって混乱してしまった。彼とシハンは隣り合わせ、通路は敵でふさがれている。だが、確率は8分の1！　彼はそう思い、通路の敵を攻撃、見事撃破した。そして、確率8分の1がみごと的中！　混乱したシハンは彼に100以上ものダメージを与え、みごと、彼を沈めた。



強いのがアダに……

◆あかずの間　12階にて　■千葉県　H・Aさん

この階にたどり着く前にケンゴウに盾を弾かれてしまい、仲間も全員倒されてしまった中で、運悪くウルロイド3体に囲まれたのが事のはじまりでした。防御はおろそかとはいえ、「カタナ」は+21で「妖刀かまいたち」が合成してあったので、何とか乗り切れると思ったその時、その中の1体が何と爆弾を投げつけてきたのです。普通なら多少のダメージで済むのですが、自分の**3方向攻撃があだとなり、**ダメージを与えていた他の2体にとどめが……。一気にゴリボットへと2段階レベルアップ……。結局、最後のふんばりもきかず、体当たりで玉砕してしまいました。

寿司詰め

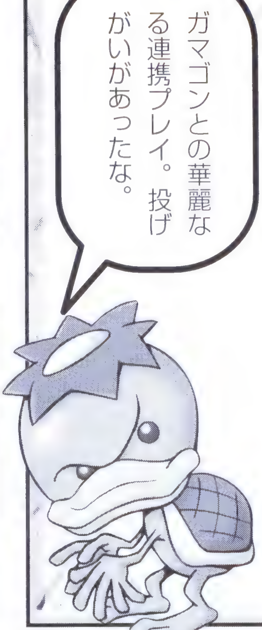
◆神社の隠し穴　12階にて　■茨城県　Y・Hさん

神社の隠し穴がやっと出た頃、11階の階段までたどり着き、降りてみたらいきなりのモンスターハウス。**モンスターでぎゅうぎゅう詰め**で、味方のモンスターも呼べず使えそうなアイテムも無かったので、少しあきらめかけたけど、まだ負けたわけじゃないと、素手で応戦、袋叩きにされあえなく死亡。

ゴールデンコンビ

◆最果てへの道　30階にて　■神奈川県　S・Tさん

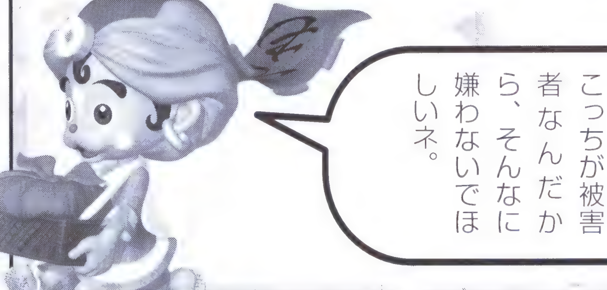
印をすべて合成した「剛剣マンジカブラ+10」と「ドラゴンシールド+4」を持って、2000ギタンを盗んだガマゴンを追いかけて歩いていました。着いた先がモンスターハウス。トンネルの杖で周りを掘り、鉄の矢であらかたのモンスターを駆逐したところで突入。すぐに通路に戻り、居並ぶモンスターを斬り倒してからお宝を取りに戻りました。……**いやすぎガッパ**の存在を失念していました。踏み込んだ所に2000ギタンを直撃され、気がつけば朝。



無惨に散った割引券

◆鬼ヶ島　3階にて　■広島県　D・Hさん

その日、僕はワナに掛かりたくないという理由で「ワナ師の腕輪」を装備して、鬼ヶ島に挑んだ。2階までは普通に進んだ。そして3階で、ワナで敵を倒してやろうと思い、通路の入り口に、拾った地雷を仕掛けた。ある部屋に入ったところ、そこにはなにやらオフダのようなものが、それはなんと**割引券**だったのです!　しかし、もう手遅れでした。行商人はその直後地雷にかかり死亡。あっという間に番犬に見つかり、レベル4程度ではかなうはずもなく即死!　無惨に散った割引券が妙に悲しかった。行商人キライじゃ~~~!!

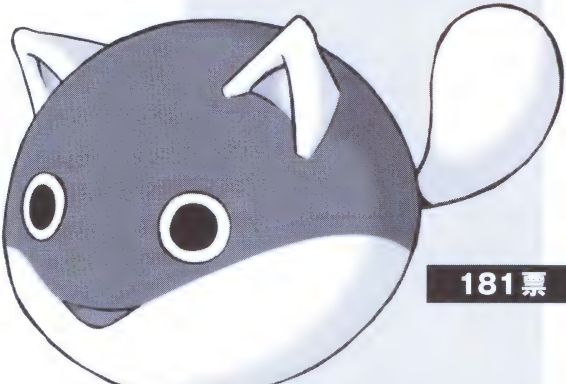


第1回「風来のシレン2」キャラクター投票結果発表!!

「風来のシレン2」ユーザーから募集したキャラクター人気・不人気投票の結果を発表。君の好きなキャラは何位に入っているかな？

好きなキャラクター篇

1位 マムル



181票

憎めなくて可愛すぎ（K.Y）しっぽ焼き食べたい……。（T.S）
ナオキは今回いないの？（M.O）
風来のシレンのモンスターといえばマムルです。丸々しててとってもかわいいです（M.N）
カワイくって愛嬌あるから。（K.N）

3位 マゼルン

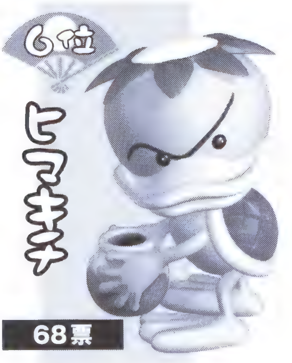
99票

だって……便利やもん！（H.A）
合成の壺が無いときは、こいつだけが心のオアシス！（H.M）
違うアイテム同士での合成がおもしろい（K.T）
カエルっぽいから。（D.R）

2位 シレン

154票

やっぱ主人公でしょ！（R.N）
格好からしてかっこいいし、性格がいいから（H.K）
あの“眼”の演技に感動しました（K.K）
青年もええけど、子供のシレンも可愛くてOK～（T.S）



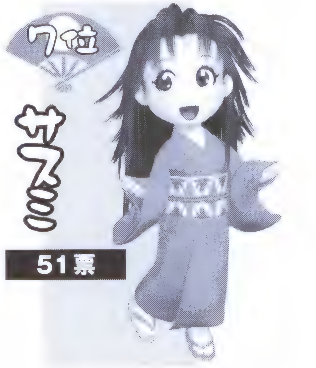
何でも「ヒマ」にしちゃうけど「ヒマ」の意味、ホントはわかってなかったりして……ノリがかなりツボに入りました！（M.K）

どんどん丸まるとしてかわいくなっていきますね。今回も役に立ってるのかたってないのか？　な所が結構好きです（M.N）

名前がいいし、女剣士って言うのもグッド（Y.E）
かっこいいし、強い!!（H.Y）
戦う女はかっこいいでござる（Y.K）

箪笥だから。素敵（H.I）
タンスというのがとても斬新で…なんかもうかわいいのだ（Y.T）

最初の頃のセリフ「あり……がとう」が印象的（K.I）
お父さんの教育方針が素晴らしい！「広い心をもて」鬼なのに……（M.O）



サスミ姉さ〜ん！（H.H）
うーん、やはり美人なお姉さんですから。キャラ的に大好きです！（S.I）

順位	名前	得票数	順位	名前	得票数
10	どうくつマムル	22	19	必勝ダルマ	12
10	リク	22	22	にぎりへんげ	11
12	Mr.ブーン	17	23	しおいやん	9
12	ぬすっトド	17	23	マルエモン	9
12	ピコタン	17	25	ガラハ	8
12	村おさ	17	26	あなぐらマムル	7
16	ババさま	15	26	イダテン	7
17	タイガーウッホ	14	26	ダイレップウ	7
17	タベラレルー	14	29	ケンゴウ	6
19	オヤブン	12	29	にぎりみならい	6
19	行商人	12	29	マネギネコ	6

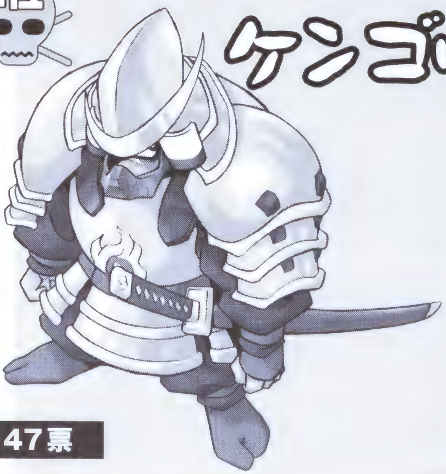
きらいなキャラクター篇

2位 行商人

78票

「形見の壺」を43000ギタンで売りつけたから（H.K）
私のアイテムを取るし、間違って火が当たってしまったら攻撃してくるし、やっつければドロボウ扱いでやられてしまうし、サンザンでした（S.S）

1位 ケンゴウ



147票

こいつにつぶされた盾がいくつあったことか……（A.O）
鍛え上げた武器が一瞬にしてなくなってしまった……（Y.I）
盾が……（K.A）
言わずもがな（K.T）
しゃれにならない大事件を何度も起こした問題児（T.H）

5位 くねくねハニー

28票

堅くなってる！　どんどんレベルが下がっていくのを見ていると、自分自身も生気を抜かれているような気分になる（Y.U）
レベル下げないで〜（涙）でもハニワはなかなか良いですね（笑）（S.I）

4位 リク

32票

キャラ的には好きだけど、いかんせん弱い（笑）。あんたがやられてレベルアップしてゆく敵たち……（M.O）
自殺しにいかないで（T.K）

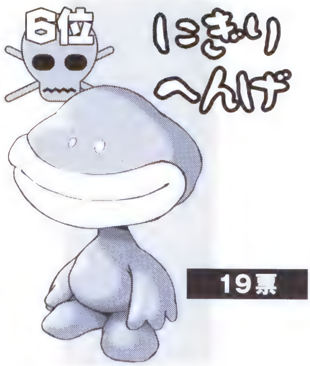
3位 ゲイズ

38票

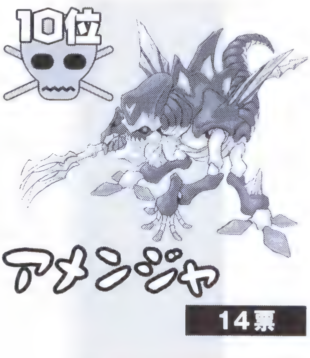
目を合わせた瞬間に操られ、持っていた『復活の草』と『毒草』を飲まされてやられた！あれ以降、目を合わせるのもイヤになりました（K.K）
催眠最高!!　もっと苦労したい俺を困らせろ!!（M.H）

仲間なげるな～！　罠になげるな～！
体当たりするな～！（A.H）
頼む、頼むからケロケロの雨に投げないでくれ！（Y.I）

酒に逃げるな（Y.S）
男だったらタイマン勝負だ！（D.S）
あのワナはシャレにならないよ……（G.D）

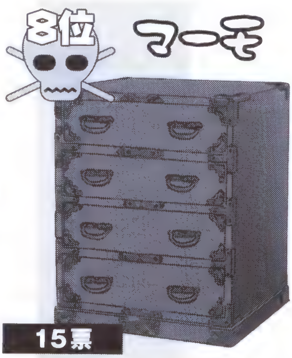


それをおにぎりにするな！（笑）（K.K）
壺をおにぎりに変えられるのは、悲しすぎる……（K.T）



びっくりした（A.O）
分かりきった攻撃をしてくるモンスターよりも、数倍タチが悪い。（T.H）

絶対卑怯です（T.T）
二度とシリーズにでてきて欲しくない。
デブートン以上にイライラする（Y.I）



いつもはアイテム入れてもらって、役に立つ味方なんだけど……。前に、育成中の武器をケンゴウにはじかれた時、刺さっちゃったので。（Y.A）

順位	名前	得票数	順位	名前	得票数
10	オヤジ戦車	14	23	しおいやん	8
10	ぬすっトド	14	22	女王グモ	8
10	ヒマキチ	14	23	ババさま	8
15	店主	13	26	コッパ	6
15	ヨロイグモ	13	27	アイアンヘッド	5
17	オヤブン	12	27	イダテン	5
18	イッテツ戦車	11	27	かんにんぶくろ	5
18	鬼一族	11	27	キララ	5
20	ンドゥバ	10	27	パ王	5
21	コドモ戦車	9	27	ハラヘリーニョ	5
21	シップウ	9	27	必勝ダルマ	5

風来人投稿王国

みんなから募集した、「風来のシレン２」プレイ中に起こった珍しいことや、自分がやっているこだわりのプレイ、鍛えに鍛えたアイテム自慢などをここで大発表!!　「風来のシレン２」をやりつくしたという人でも、ここを読めば、またやりたくなること受け合いだ!!

オレの自慢 SELF PRAISE

こんなプレイは誰もしない？ オレのシレンは世界一ィィィイ!!

おい、見ろよシレン。こんなに投稿が届いているぞ！

本当だ！　みんな「風来のシレン２」をやり込んでくれたんだなぁ。

これなんかすごいぞ、「火炎こんぼう」だってさ！

これは……「倉庫をワナで埋める」いやだなぁ、ボクが苦労するだけじゃないか。

意味ね～ネタから実用的なネタまでいろいろそろってるぞ。

なんかまた冒険に行きたくなってきたよ。行こうかコッパ！

サスケって誰だ～？

私はアスカに「秘剣カブラステギ＋99」を装備させてます。まぁそれだけでも自慢なんですが、実は本当の自慢は他にあるのです。なんと！　そのカブラステギには「サ」「ス」「ケ」「命」としっかり刻まれているのです。誰だ？

■沖縄県　Y・Sさん

最凶の武器

やっと「秘剣カブラステギ」を作った自分。ダンジョンを進んでいると、ケロケロの雨が。……何を狂ったのか-99まで踏みまくってしまった……。しかし印はきちんと埋めました。中身、「呪」「か」「捨」「サ」「銀」「ケ」等頼りない事この上ない。

■東京都　R・Nさん

アイテム「ンドゥバ」

びっくり！　壺を拾ったらなんとンドゥバだった。壺の絵ではなくンドゥバの顔だった。
めちゃめちゃ笑った。

■大阪府　T・Sさん

シハンとアスカ

僕の自慢はシハンとアスカのコンビ！　こいつらはコンビを組むとんでもない！　シハンのとばした武器などをアスカがキャッチしたシーンは感動と涙の連続です！　時々、呪われちゃったりもしますが……。僕のシハンはレベルが今50です。どんな敵でもカキーン、カキーンって飛ばします。壺から出したときは必ずと言っていいほど相手の武器を飛ばすので超便利！　お金に困れば彼が助けてくれます。

■北海道　Y・Oさん

Mっぽい？

盾に「飯」や「重」や「捨」などのマイナス効果の印だけを付けて、鬼ヶ島を完全クリア！　ある意味で最凶（笑）

■北海道　M・Oさん

アイアンヘッドの頭

「アイアンヘッドの頭」は両手持ちで盾が持てない。それを解消すべく、マゼルン系でたくさん合成しました。「白紙の巻物」で印の数を増やし、「弟切草」や「回復の剣」でHP大量回復を実現、「バクスイの巻物」で時にモンスターを眠らせます。3マスはなれて攻撃できるから、なかなか使えます。

■長野県　T・Aさん

ヒマキチめぇ

あなぐらマムルをレベル上げするために、ヒマキチにしあわせ草を投げてみた。「ヒマキチはレベルが上がった」。シレンの盾が吹き飛ばされた。その先にはヒマキチが、一瞬にして盾は消滅した。もう、許さない！　と思うけれどそんなヒマキチが大好き。お金入りの「ほぞんの壺」を投げた時は最高です。

■福岡県　Y・Hさん

幸せって、何ですか？

呪われた「しあわせの盾」を装備して、昇天した僕は幸せですか？

■東京都　S・Kさん

いきなりマンジカブラに!!

鬼ヶ島を初トライしたときに、ちょうど「へんげの壺」があって、いらない「薬草」を入れてみるとなんと一発でいきなり「剛剣マンジカブラ」に変化しました!!

■兵庫県　S・Iさん

壁をほれるこんぼう

自分は「こんぼう」に「つるはし」を合成したでござる。しかも+99で会心の一撃がでる。「こんぼう」でかべを掘るシレンは異様。これぞ最恐！

■和歌山県　Y・Nさん

剛剣ごんぼう

「ごんぼう」。一見すると「こんぼう」に見間違えがちだけど、よく見ると「あっこれこんぼうじゃない！」と気付く。しかも剣のくせに食べられるのだ。なんてったって野菜だからね（笑）。僕はこれを＋99まで育て上げ、妖刀かつおぶしと共にダンジョンにもぐってます。気を付けないと食べちゃうので、扱うには注意が必要ですね。

■愛知県　K・Iさん

鬼ヶ島の攻略法

鬼ヶ島は基本的にはオヤブンを倒せば終わりです。そこで活用するのが壺爆弾。ボス戦までに「ほぞんの壺」にギタンをぎっしり詰め込みます。レベル上げは仲間に任せます。そしてポイントは、階段を見つけたら即座に登ることです。心配しなくともNPCがレベル上げを頑張ってくれるし、ボス戦までには適度のギタンも集まります。この方法が成功すれば10分足らずでクリアすることも可能です。お試しあれ。

■福井県　T・Yさん

杖[99]

私は倉庫のスペースが沢山あるのを知り、様々なアイテムを集めてみようと思いました。そして、合成が容易にできるので、思い切って、全ての杖を[99]にして揃えようという、とても難しいことを始めました。よく手に入る杖はシュテン山や鬼ヶ島で簡単に集め、マゼルンで合成していったのですが、その後が大変でした。「しあわせの杖」、「不幸の杖」は本当にお店に置いていないし、「封印の杖」、「倍速の杖」は滅多に落とさない。それでも頑張ってかなりの回数になりました。しかし、まだまだ試練が残っていました。「とうめいの杖」、デビルカンガルーに会うだけでも大変なのに、「クォーターの杖」、本当にあるのかどうかもわからない、そして、最大の難関は、やはり「ころばぬ先の杖」でした。回数が[1]の為、99本も合成することになってしまいました。未だに[42]です。これでも頑張ったと自分を賞賛したいくらいです。いつ完成するかは見当も付きませんが、とにかく最後まで初志貫徹、やり遂げたいです。

■千葉県　S・Kさん

シレンとの出会い

私とシレンとの出会いをくれたのは彼氏です。そこそこにゲームはするけど、シレンというゲームはまったく知らなかった私。今年の2月、私がインフルエンザにかかってずっと寝ていた時に彼氏が、「ずっと寝とくのは暇だろうから」とウチに持ってきてくれたのが元祖シレン。それから7カ月後、風来のシレン2の発売!! 今度は私も買いました。シレンの奥の深さには脱帽!! 何回でもダンジョンに挑戦してしまいます。私は慣れてきたとはいえ、まだまだそんなにうまくないので、やっと鬼ケ島をクリアしたくらいですが、彼氏はおととい遂に　100階まで降りきりました！　100階まで降りるにあたり、何度も助けてくれた「復活の草」、そしてシレンというスゴイゲームに出会わせてくれた彼氏には感謝です。

■岡山県　K・Kさん

私はシレン

家にシレンの衣装があります。ちなみに某ファ○通ブ○スにも載ったことがありました。最近着てないなぁ。着れなかったら怖いのでそのままにしておこーっと。いつかコッパが作りたいですね。むずかしそ〜。

■神奈川県　M・Kん

やれやれ

いつも焼酎飲んでやるせいか、千回やってもまだ「フェイの最終問題」をクリアできません。「こうなったら棺桶にソフトとスーファミを入れてくれ」と娘にいうともったいないといいます。

■大阪府　M・Aさん

火あぶりコンボ

まず目標に向かい「火ばしらの杖」を振り、ぎりぎりまで引き付ける。全ての炎に当たっていれば100ポイントのダメージを受ける。引き付けた所で、今度は「ふきとばしの杖」を振る。ふきとばされる時に、一歩後退するたびに20ポイントのダメージのを受けるため、再び最高100ポイントのダメージを受ける。まだ生きていてもまたシレンに向かって来るため、100ポイントのダメージをまた受ける事になる。ゆえに最高300ポイントのダメージを受ける。オヤブン以外ならまず倒せる！……はず。

■岡山県　N・Kさん

矛の盾＋95

プラスだけほしかったんだけど、間違って「矛の盾＋2」、「風魔の盾＋93」の順に合成に入れてしまった。結構強かったですよ（涙）。

■鹿児島県　K・Kさん

我が家の風来人達

我が家族にはなぜか、風来人が3人います。私、別居住まいな兄、そして……父（52歳）いつもの夜。父は仕事から帰ってくると、いつものように夕食を食べて、いつものようにコントローラーを握りしめ今日も旅に出かけます。はじめる時の声はいつも決まって、「さぁ〜シレンシレン♪」と喜んで言います。挑むのは決まってシリーズで一番最後のダンジョン、そう一番オイシイところです。「うわぁあ〜!!」……そう、それでよく死ぬんです。おちょこちょいなもので。こんな事が、もうかれこれ5年……母はもう呆れ返って何も言いません（もちろん私も）。ある意味、この歳でこれだけシレンにハマるわが父は誇りに値します。おそらくこんな人、日本で他にいませんよ。……ちなみにわが兄は「もっと不思議キラー」。トルネコ1の達人の実績を持ち、シレンの「フェイの最終問題」は3回挑んだだけでクリアという恐ろしい実力です。トルネコ2の時も「もっと不思議」商人の時に加え、魔法使いで数回挑んだだけでクリア。風来のシレン2はまだですが。そして私は……普通の人（笑）。

■東京都　R・Kさん

ライバルは主人

ダンジョン系のゲームが大好きな夫婦です。トルネコに始まり、早解きキャンペーンには必ずふたりでトライ。今回は何が嬉しいかって、応募券なしで何回も応募できる点です。私は燃えました。いつもは主人を立てて、主人の名前で応募していました。絶対に主人よりいい結果を出すぞという気持ちでゲームに望みました。最初にクリアしたのは主人。ハガキを書くのは私の役割なので、すぐに送りました（必勝ダルマの絵も描いたりして）。次にクリアしたのですが、主人の結果より悪く、でも初めてのクリアだったので送りました。２度目のクリアは主人より３時間も早いタイムで、自慢げに話しました。その日から主人は燃えました。私よりゲームの腕は上だというプライド？がそうさせるのか、「おまえがその時間なら、他の人はもっと早いはずだ。」とか言って……。抜きつ抜かれつのふたりのバトルは繰り返し、その都度ハガキを送り、結局４枚づつ送りました。結局、私は主人に負けました。クヤシ～!!　その様子を見ていた高校生と中学生の息子達は、「ふたりとも楽しそうね」とさめた様子。あとは、結果のみが楽しみです。この１カ月間とっても楽しかったです。ありがとうございました。

■東京都　Ｙ・Ｋさん

地雷の運んできた幸せ

これから書く事は嘘ではありません、本当の話です。鬼ヶ島をクリアしてすぐ、「黄金の間」が存在する話を聞いた私は、早速鬼ヶ島へ黄金の間探索へ行きました。そのころは黄金の間があるという話が出回ったばかりで、詳しい情報も無く、ただ闇雲に探すだけでした。そして黄金の間探索は12回目に突入。そろそろ飽きてきました。そんな時、鬼ヶ島11階でそれは起きました。フロアを適当に見まわして「サッサと次の階に行くか」と思い、階段へ一直線。部屋のすみをｉダッシュで走っていると「カチッ」大型地雷起動。そして聞きなれないメロディーが。なんと地雷でえぐれた壁の中に黄金の階段があったのです！

■千葉県　Ｋ・Ｇさん

モンスターの壺で

ベルトーベンの壺を使うとモンスターを３匹まで召喚できますが、モンスターを出す順番をパオパ王ーン２匹、マルジロウ父の順にして、敵の正面に立ってベルトーベンを出すと、だいたいの敵を１ターンで倒せ、しかも転ばしてアイテムももらえます。これを使うと冒険がだいぶ楽になります。最後に召喚するモンスターをアークドラゴンに変えると、女王グモ等も一回で倒せます。

■大阪府　Ｔ・Ｍさん

早クダリの術～～！

自分のダンジョン内の歩きは最強!!　マルジロウ父10とにぎり元締め10さえいれば、アイテムもある、ハラヘリも心配なし。元締めで敵を一撃死させつつガンガンくだる。レベル１のままだから、下層部へいくほとスリルとサスペンスの世界に（うふ♪）。これが私流最強早くだり!!

■秋田県　Ｙ・Ｔさん

三食かに飯

これ一本で飢えとは無縁に……、そんな武器がコレ！　この「カタナ」に刻まれた印はその意味の通り。「妖刀かまいたち」の三以外全て食料に関する印である。しかもちゃーんと“三食かに飯”なんて私のような貧乏学生には夢のような食生活の言葉になっているではあーりませんか！

■東京都　Ｙ・Ｓさん

城!!

皆さんは城をつくるのに、大体「よい」シリーズを主体につくっていると思われますが、何度も何度も壊されてもめげずに、ただの岩、土、木、砂鉄、鬼よけ水だけで城を造りました！　かかった時間は11時間ちょっとです。死に物狂いでした。

■岡山県　Ｋ・Ｋさん

風来人投稿王国

オリジナルモンスターの募集にたくさんの応募ありがとう!!　みんなが考えてくれたオリジナルモンスターのうち、優秀なのをここで発表しよう。ここに載っていないモンスターもちゃんと目を通しているので、もしかしたら今後のシレンシリーズに、君の考えたモンスターが登場するかもしれないぞ。

オリジナルモンスター ORIGINAL MONSTER

強そうなモンスターからなんだこりゃ？なモンスターまで!!

うわ〜、なんだか強そうなモンスターばっかりだなぁ。

そうか？　こんなやつらオイラがいればチョチョイのチョイさ!!

大きくでたね、コッパ。

シレンこそ情けない。そんなことじゃ次のシリーズの主役とられちまうぞ。「風来のシレン」ならぬ「語りイタチのコッパ」ってな。

それはイヤだね（きっぱり）。

うっ。ま、まぁ、とりあえずどんなやつらが集まったか見てみようぜ!!

◆クマプー

手に持っている「壺」を投げてくるモンスター。壺の種類は「底抜けの壺」→「うっぷんばらしの壺」→「手封じの壺」と、レベルが上がると変化する。

◆ネコ侍

侍の格好をしているネコ型モンスター。シレンからダメージを受ければ受けるほど、その攻撃力が上がっていく。

◆たこ法皇

口から墨を吹き、シレンを目つぶし状態にするタコのモンスター。レベルが上がるごとに、墨のとどく範囲が広くなる。

■茨城県　PN・ユージさん

◆モグラ作業員

壁を掘るモグラ型モンスター。落ちているアイテムは土の中に埋めてしまう。掘り出すにはつるはしが必要。

■愛知県　S.Iさん

◆カネンゴミー

ゴミ箱のモンスター。シレンのアイテムを盗んで別の部屋へと飛ばしてしまう。

■愛知県　A.Tさん

◆おてんば

可愛い外見で油断させ、シレンからレアなアイテムを奪い取って逃げる。追い詰められると「やまんば」に変身する。

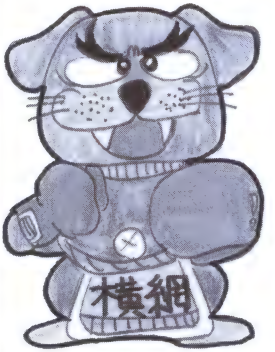
■愛知県　Y.Yさん

◆魔つぼ

倒すと壺からモンスターを出して消える。ふっ飛ばされると壺なので割れてしまう。

■東京都　PN・谷Pさん

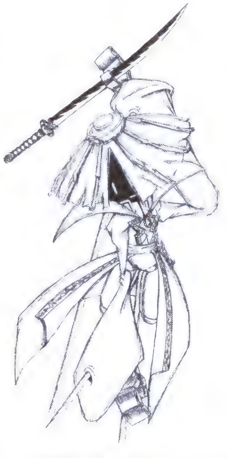
◆闘犬ワン



ボクシングを覚えた闘犬のモンスター。シレンを殴って遠くまでぶっ飛ばしてしまう。

■東京都　PN・一本釣りカドックさん

◆シラハドール



シレンが武器で攻撃すると、その武器を白刃取りで奪い取って攻撃してくる。

■北海道　PN・あずまさん

◆クロードッグ

鋭い爪を持った犬モンスター。イヌホール出身の悪役レスラーで、タイガーウッホのライバル。

■栃木県　PN・星のチービィさん

◆風来タヌキ

仲間に化けるタヌキのモンスター。しばらく一緒に旅をしていて、ある程度レベルが上がると正体を現わして攻撃してくる。

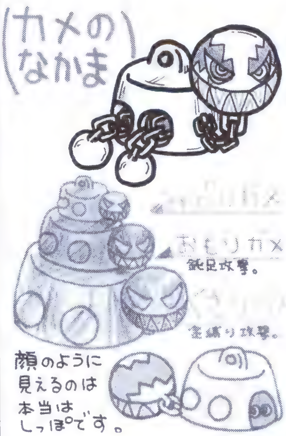
■鹿児島県　PN・不思議な風来人コッパさん

◆ビワ法師

ビワをかき鳴らして同じ部屋の寝ているモンスターを起こしてしまう。本人は動かない。

■大阪府　PN・(有)夢の跡さん

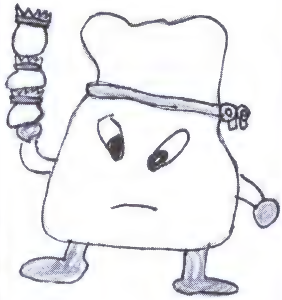
◆みどりガメ



鉄でできた亀のモンスター。シレンの動きも遅くしてしまう。顔のようにみえるのは尻尾。

■東京都　PN・中里あきさん

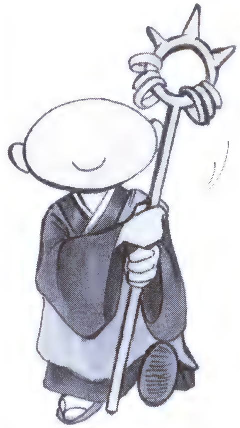
◆アイテムぶくろ



攻撃を受けるたびに、謎のフクロからアイテムを出すモンスター。そのアイテムを使ってパワーアップする。

■福岡県　T.Tさん

◆ぼうさま



おはらいをしてくれるありがたいモンスターだけど、攻撃をすると怒って呪いをかけてくる。

■千葉県　PN・Ayumiさん

◆つぼすきまん

壺の中に入っている小さなモンスター。壺を使おうとするとダメージを与えて逃げる。

■東京都　PN・中里あきさん

◆くまごろう

熊のぬいぐるみのモンスター。HPがへるとチャックが開いて、別のモンスターがでてくる。

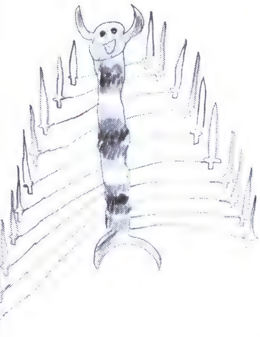
■千葉県　PN・ゴンタラ&SNOWさん

◆だきつきガメ

亀型モンスター。頭がカタナになっていて、シレンの右手に飛びついて勝手に装備されてしまう。離すにはいかずちの巻物を読むこと。

■東京都　PN・中里あきさん

◆ムカーデ



体が長く、後ろから近づいても気づかれないが、後ろのハサミの攻撃はちからを下げてしまう。

■東京都　K.Oさん

◆マーメイド

美しい人魚の姿をしたモンスター。投げキッスをシレンに向けて放ち、当たると骨抜きになってしまう。

■神奈川県　A.Tさん

◆ふくろのネズミ

ネズミ型モンスター。攻撃すると亀のように顔を引っ込めて、防御力をあげる。

■神奈川県　A.Tさん

風来人投稿王国

マンガ COMICS

「風来のシレン」をテーマにしたマンガをこんなにたくさん送ってくれてありがとう！　ストーリーものや4コマ、ギャグからシリアスまでいろいろなマンガが届いたぞ。ここではそのなかからいくつかをセレクトして、紹介していくことにしよう。

すごい量の応募が来たんだって？

うん、びっくりしたぞ。こーんなにだ。こーんなに。

手を広げてもわからないよ。オススメってある？

うーん、みんなオススメなんだけど、このマンガはすごいぞ、なんと32ページの大作ストーリーマンガだ。ストーリーは……

それは実際に読んでもらおうよ。作者は…PN・雨竜賢治さん、タイトルは「風と来た旅人」。

よし、では、はじまりはじまり〜。

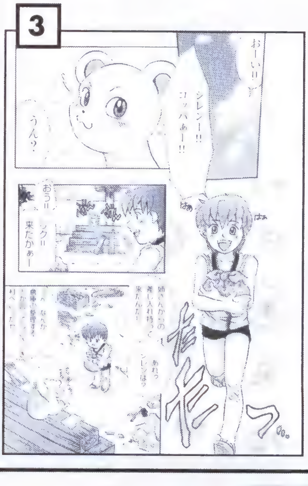
超力作マンガが送られてきたぞ!!

ちょっと小さいけど一挙大公開!!

1

2

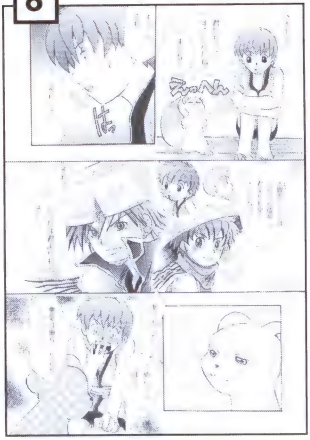
3



4

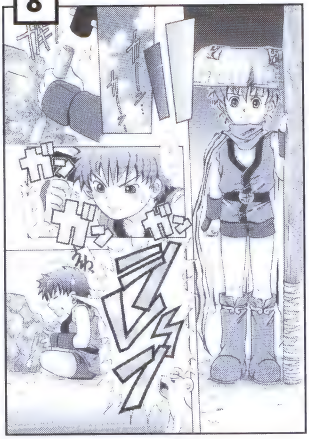
5

6



7

8



9

10

11

12

13

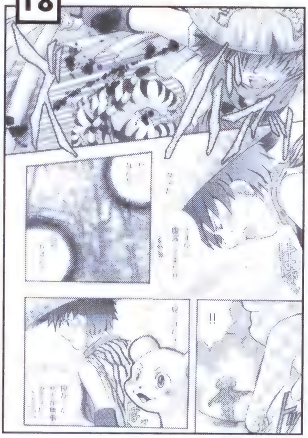
14

15

16

17

18



19

20

21

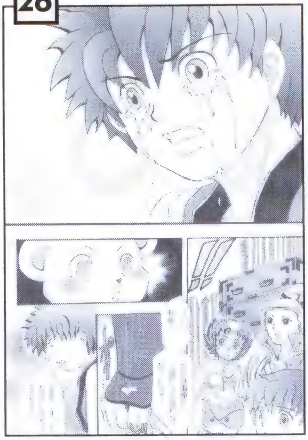
22

23

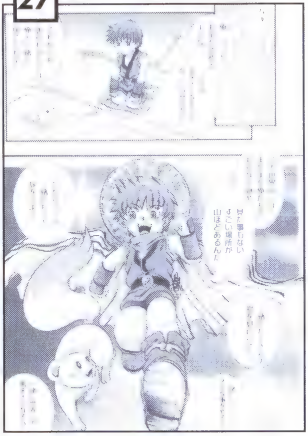
24

25

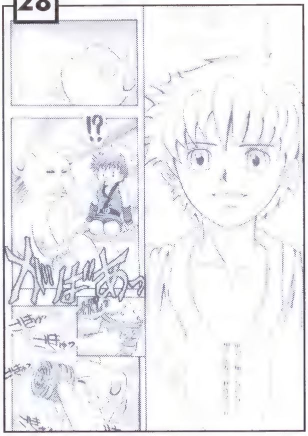
26



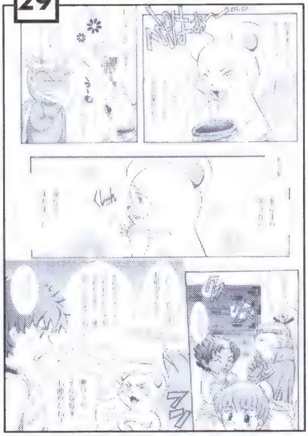
27



28



29



30

31

32

仁義なき戦い

■大阪府 PN・奥谷尚登さん

こちらは8ページの中編マンガ。なんと主人公がシレンではなく、モンスター達なのだ。タイガーウッホVSタウロスの戦いの決着やいかに……。

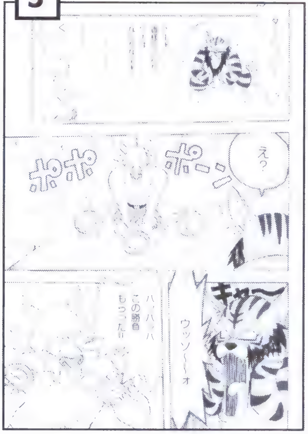
1

2

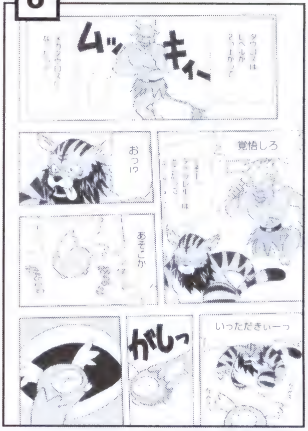
3

4

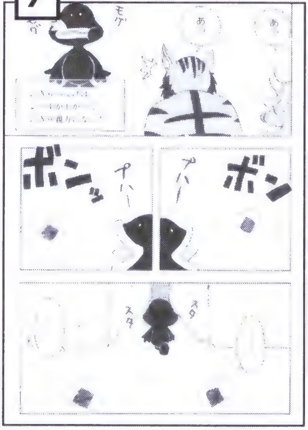
5



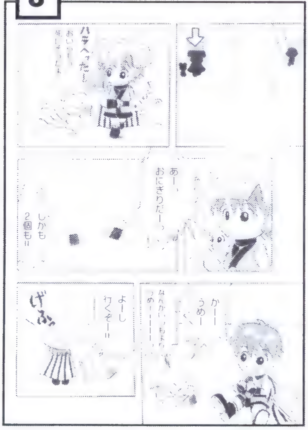
6



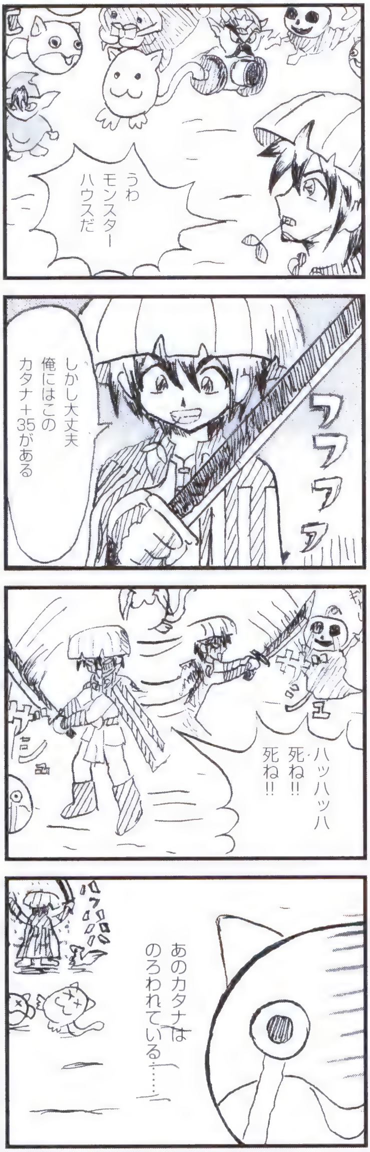
7



8



のろわれていた……



■群馬県　PN・ユーケー・TKさん

モンスターからみれば、シレンが持っている強い武器はすべて呪われているようなものなのかもしれない？

これぞシレン道……

■埼玉県　A・Mさん

リクがはじめて仲間になった時のうれしさと、実はそんなに強くないことを知った時のショックがよくわかる4コマだ。

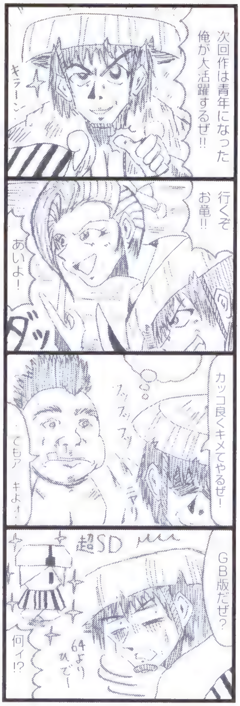
ON THE まゆげ

■愛知県　Y・Yさん

これこそオートセーブのワナ！

リアルシレンやりたいです

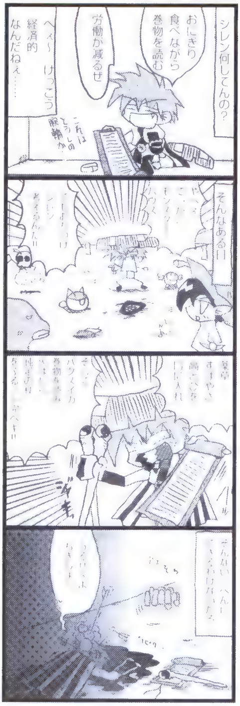
■埼玉県 Y・Tさん



これじゃあファミコンのシレン（ないけど）だよ。大丈夫、GB2のグラフィックはすごくキレイだから！

経済的な俺

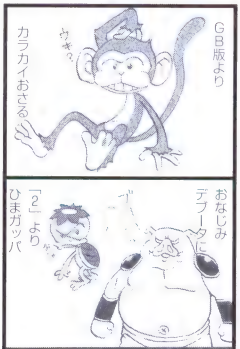
■東京都 PN・HIKARIさん



追い詰められたシレンの行動が切実に伝わってくる4コマだなぁ。気持ちはわかるけど、それはムリ。

つどえ！

■愛知県 PN・柊だんじさん



モンスターで西遊記！ まさにぴったりハマリ役だ。デブータと置き換えられるペケジって……。

何が見えるかな？

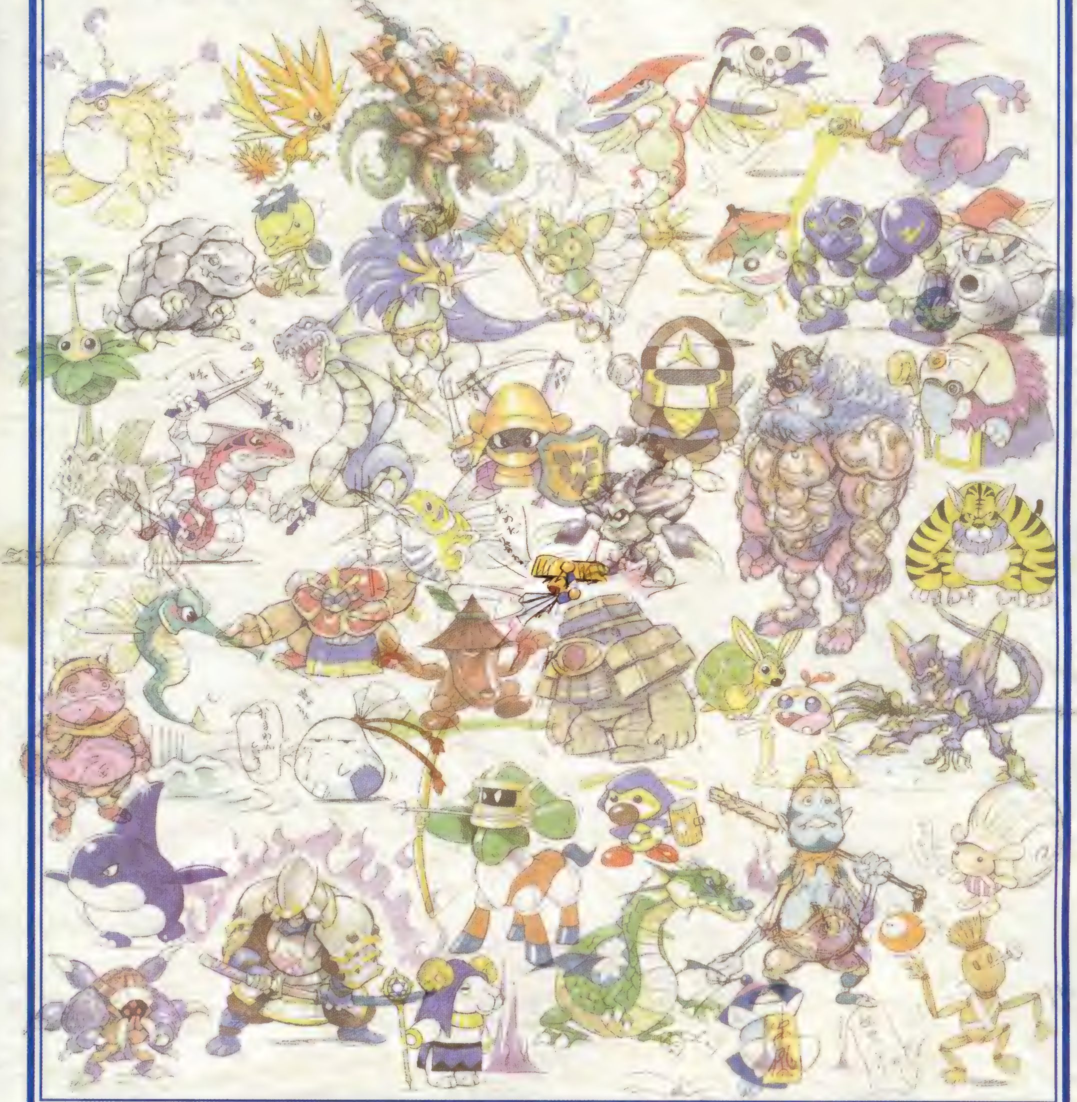
■愛知県 PN・柊だんじさん

「めぐすり草」を飲んだら、目に見えないものが見える……。こんなものが見えたら誰も飲まなくなっちゃうね。

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！

蔵出し設定資料集

『風来のシレン２～鬼襲来！ シレン城！～』のキャラクターとモンスターが生まれる蔭では、いくつものネタが生まれては消えていった。ここでは、その一生日の目を見なかったはずの「モンスターラフスケッチ」、「初期設定イラスト」を公開。また、一部の「キャラクターアニメーション」や、「モンスターアクション」も惜しげもなく見せてしまおう。どれもこれもこの本でしか見られない激レアものばかりだぞ！



モンスターラフスケッチ

「風来のシレン２」に登場するモンスターたちのラフスケッチを一挙公開。名前が仮だったり、能力が違ったりして面白い

◆イダテン

イダテンは、実在の神様と同じ漢字の韋駄天があてられていた。攻撃方法にいくつかのパターンがあったことがわかる

◆足軽どん

盾で呪文をはね返す時は、こんな派手なエフェクトがかかっていたのだ!!　それにしても「将軍の盾」が気になる……

◆ウルロイド

見事な逆三角形体形のウルロイド。基本ラインが全然変化していない、完成度の高いキャラだったようだ

◆アメンジャ

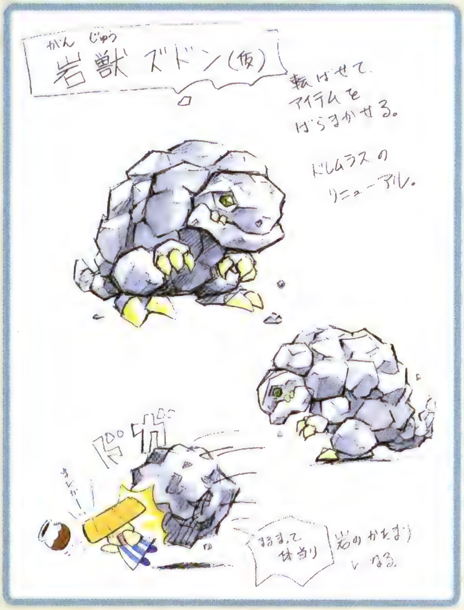
アメンジャは「水鬼」という、なんとも強そうな名前だった！アイテムを投げる時は、あの三叉の矛を使っている

◆エスカルゴン

魔法をはね返すエスカルゴンの殻には「でんでんハウス」という名前が！　実は臆病なモンスターだったんだね

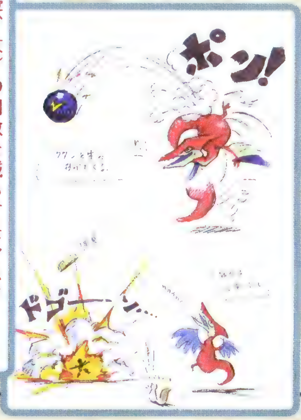
◆岩獣ズドン

ラフスケッチの時から名前が変化していない岩獣ズドン。当初は転ばせてアイテムをばらまかせるようになっていた



◆かんにんぶくろ

かんにんぶくろのあの大爆発の理由が判明。攻撃を受けたストレスが原因だったのだ。これからは少し優しくなれそう？



◆ギャドン

ギャドンはなんとお尻から爆弾を投げるモンスターだった。途中で杖や壺の回数をへらすように変更されたようだ

◆馬武者

馬武者の胴と腕はつながっていないという衝撃の事実。もしかして幽霊だったのか？　でも成仏のカマは効かないし……

◆ケロぼうず

雨を降らせる「雨乞いダンシング」の歌と踊りが判明。これで今日からキミも、ケロぼうずの仲間入りだ？

◆ゴーレム

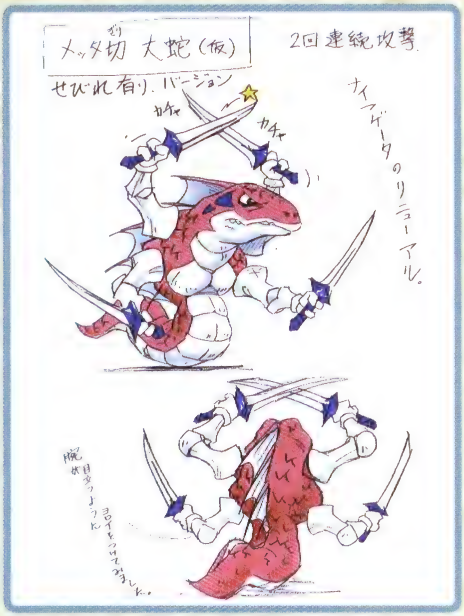
なんともシンプルなゴーレム。このスケッチの段階から、ほぼ完成版に近いデザインだったことがわかる

◆ケンゴウ

居合斬りで装備品を弾き飛ばすケンゴウ。その燃え上がるオーラで、呪われた装備品すら軽々と弾くのだ

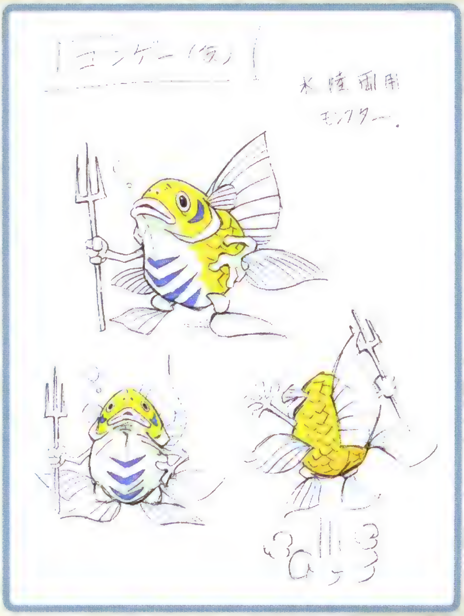
◆シャーガ

「メッタ切 大蛇」という、いかにもな名前のあったシャーガ。名前以外はこのまま使われている完璧なモンスター



◆オトト兵

オトト兵の（仮）名前「ゴンゲー」。この名前は、「弟切草」にでてくる半魚人の鳴き声と同じじゃないか!?



◆シャチーン

シンプルなモンスターその2。足がついていて、陸上も歩けるというのがポイント。この頃は体力は回復しなかったようだ

◆しおいやん

しおいやんは「ベロンチョ」という名前だった。「そのまんまじゃないか」というツッコミは不許可です

◆スイテキマル

実はセリフが多かったスイテキマル系。通常攻撃のタライが落ちてくるのはぜひ採用して欲しかった！　残念

◆タイガーウッホ

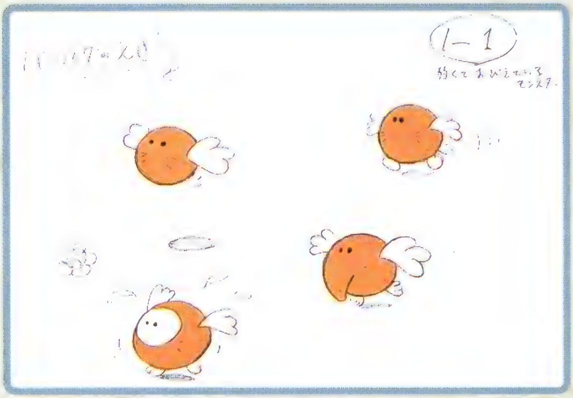
虎＋ゴリラのタイガーウッホ。こんなお気楽なスケッチがあんな凶悪なモンスターになってしまうとは……

◆水龍

リアルで恐ろしさ満点の水龍。微妙だけど、「竜」が「龍」に変更されたのだ。凍結攻撃はまだ存在していない

◆タベラレルー

「モンスターのえさ」という身もフタもないタベラレルー。鼻があったり飛んでいたりとバリエーションは多い



◆ドスコーイ

物を動かすドスコーイの特殊能力だけど、モンスターを投げるというタイガーウッホの能力をもつ可能性もあったのだ

◆テッポーウオー

下の絵は、水鉄砲として使用した場合の図。風来人の間でひと頃こんな遊びがはやったという（ウソ）

◆ドラゴン

レギュラー登場しているので、ほとんど変更がないドラゴン。A～Cタイプはどのようなドラゴンだったのだろう？

◆ハラヘリーニョ

スペイン系の名前のくせに、実はフォークソングが大好きなハラヘリーニョ。ハラヘリーの呪文は吉田拓郎調らしい？

◆毒サソリ

「サソリンガーZ」の名前から推測するに、もともとは合体でもするモンスターだったのだろうか？　恐ろしい……

◆パ王

パオーと鳴くからパ王。そんな彼はヒツジ神官系のモンスターと仲がよく、いろいろ相談している

◆バットカンガルー

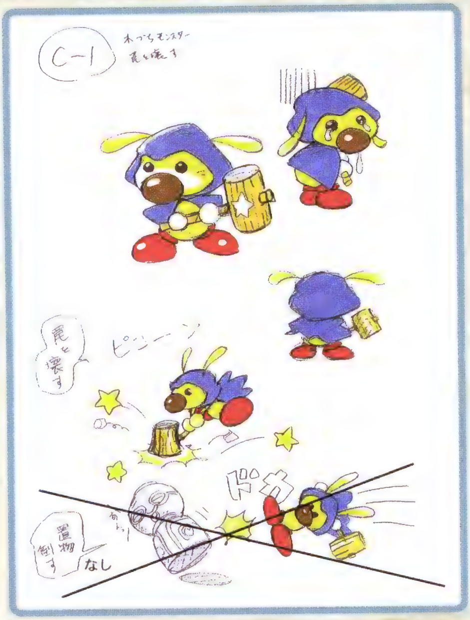
けっこう凶悪な顔だったバットカンガルー。今のような顔になってひと安心？　やっていることはいっしょだけどね！

◆ひまガッパ

プライドの高いひまガッパ。投げてくるさまざまなアイテムは、シレンに渡そうとしていたのかもしれない

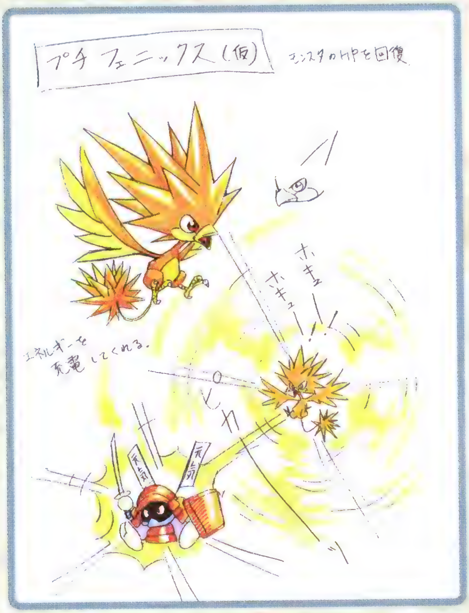
◆ピコタン

もともとは土偶を壊す習性もあったピコタン。この能力が生きていれば、また違ったモンスターになっていただろう



◆プチフェニックス

永遠の命を傷ついたモンスターにわけあたえるプチフェニックス。その鳴き声は「ホキュー！　ホキュー！」



◆ヒツジ神官

魔法少女アニメのタイトルのような名前だったヒツジ神官。このままの名前だったら変身でもしてしまいそうだ

◆マルジロウ

マルジロウの名前の頭にある「激突」の文字が的確にそのキャラクターを表わしている。シレンはいつでも壺を落す運命

◆ボーンドラゴン

なんとその鳴き声で持ち物に呪いをかけるはずだったボーンドラゴン。その能力にあの驚異的な攻撃力があったら……

◆Mr.ブーン

木にぶらさがっているMr.ブーン。その木が見つかれば大量に草が手に入る？　それとも木もモンスターなのかな？

◆マゼルン

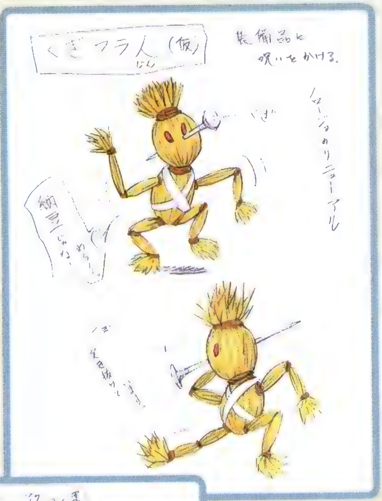
食べたものを合成するありがたいモンスターマゼルン。コイツのおかげで「合成の壺」は価値が大暴落したとか

◆ヨロイグモ

実はエラクかっこいい攻撃の仕方をしていたヨロイグモ。趣味の鎧集めはどこにコレクションしているんだろう

◆ワラドール

ガイバラ先生&弟子サルヤマがゲスト登場。壺が手から離れなかったらこの先生商売あがったりだね

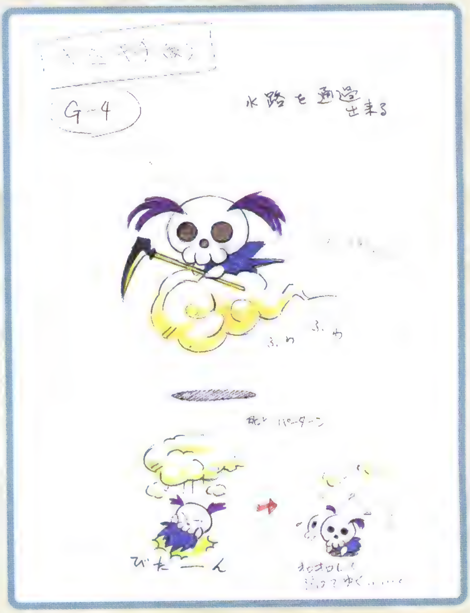


◆ものまね仮面

ほかのモンスターに化けてシレンをまどわすものまね仮面。そのルーツはアフリカ系の呪術なのかな？

◆ヤミキチ

カルシウム100%だったヤミキチ。死にパターンがとてもユニークで、これが採用されていれば人気確実だった？



初期設定イラスト集

「風来のシレン２」の制作初期のころに描かれたキャラクター､モンスターのイラストだ。普段は絶対に公開されないレアものだぞ

◆女剣士３

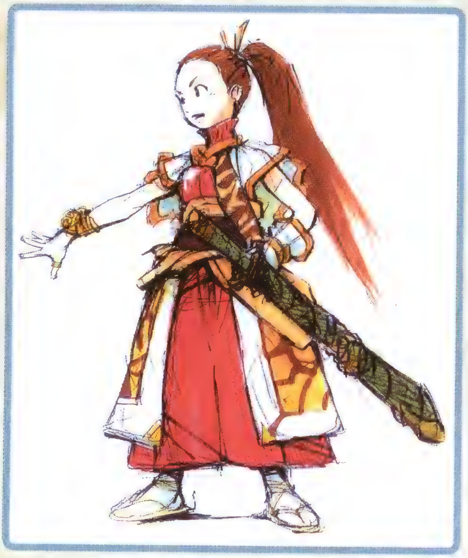
ワイルドな女剣士、右手に小刀を持ち、刀も帯刀していることから、２刀流の剣士なのかもしれない。使ってみたいキャラ

◆女剣士１

女剣士アスカが生まれるまでには、いろいろな案が出されていた。これはほとんど変更されていない最終バージョン

◆女剣士４

衣装が多少エスニック風だけど、ほぼアスカの形が決まっている。剣が西洋風で大きいので、両手剣の装備ができたかも



◆女剣士２

少し若めの女剣士。アスカより年齢がすこし低くなっていて、気の強そうな顔をしている。衣装がなんとなく中華風だ

◆キララ1

キララの初期設定。いかにも鬼という感じの虎縞ビキニバージョンだ。体形や表情に変化はない。髪型も同じだ

◆男剣士1

企画段階ではアスカの他にも、男の剣士が存在していた。これはおじさんバージョン。よく泣いてよく謝るらしい

◆キララ2

鎧のようなビキニをつけたキララ。髪型もおかっぱになっている。キララは変更が少ないキャラクターのようだ

◆男剣士2

こちらは若い男の剣士。キッとした表情に、なんとなく新撰組な感じの服装。アスカとの関係が気になるところだ。

◆ポセイドン

水陸両用モンスターポセイドン。なんかザコ敵とは思えないほど貫禄のあるモンスターだ。すごく強そう

◆鬼

鬼ヶ島の鬼たち。いまよりもリアルでなんか怖い感じがする。オヤブンは今のほうが愛敬があっていいよね

◆ダック小隊

「中ボス」と書いてあるから、今でいうアメンジャのようなモンスターなのだろう。水中のアイテムをスプーンで投げる

◆ババ様

ババ様も鬼と負けず劣らず怖い感じ。これじゃあモンスターと間違えてしまいそうだ。まさに不吉じゃ

◆キョンピー

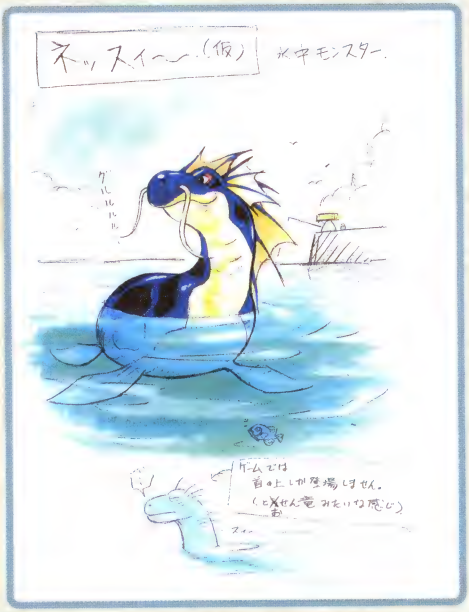
他のモンスターに化けるものまね仮面系のモンスター。お札に名前を書くと、そのモンスターに化けられるらしい

◆くせ者

水中から攻撃するテッポーウオー系に似たモンスター。吹き矢で攻撃しているから、巻物は水に濡れないのかも

◆ネッスィー

水龍系のモンスター。基本ラインはさほど変更されていないが、同じような能力をもっているのだろう



◆ジジイ戦車

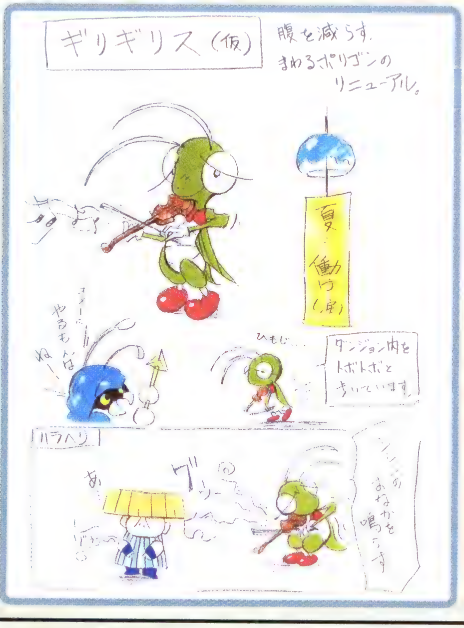
なんとボウヤー系の最終レベルモンスター。採用されていれば、イッテツ戦車をわざと進化させるテクができたかも

◆ハートフルキューピー

モンスターの体力を回復するプチフェニックスに似たキャラ。涙もろく争い事は嫌い。それで体力回復されちゃあ……

◆ギリギリス

満腹度を下げるモンスター。その気の抜けた演奏でシレンのお腹をならすらしい。本人もハラペコだとか



◆やまさん

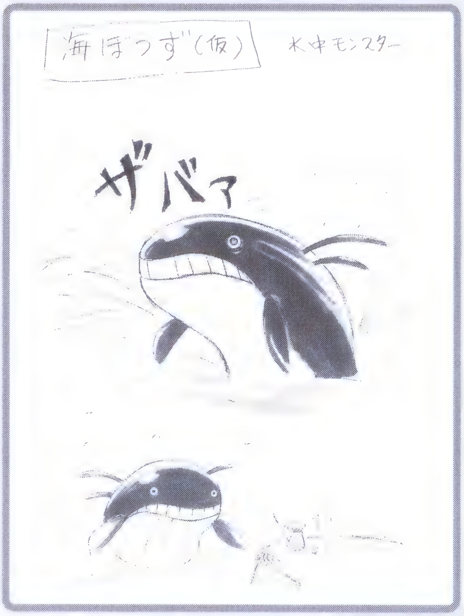
怒ると大砲の弾を投げてくるウルロイド系に似たモンスター。その形から移動力はなさそうだ。背中には大文字焼きが……

◆バケキツネ

他のモンスターに化けるモンスター。化けるからキツネなのだろう。提灯を持ったバージョンもある

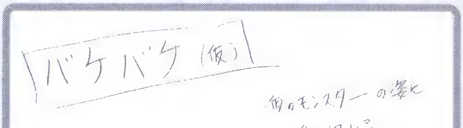
◆海ぼうず

見るかぎり陸上には上がってこられないようだけど、どうやってシレンに攻撃するのだろう？　それにしてもでかい



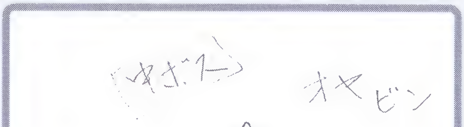
◆バケバケ

ものまね系に似たモンスターとして考えられていたらしい。キツネが人を化かすというイメージだったのだろうか？



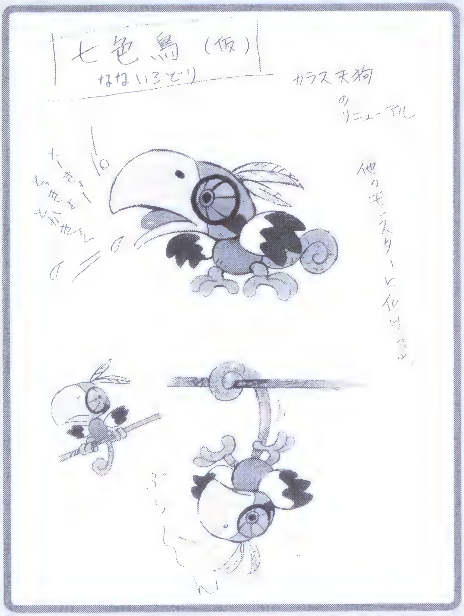
◆ガラハ？

中ボスと書いてあるから、ガラハのもとになったキャラだと思われる。オヤビンって……



◆七色鳥

ものまね系モンスターはかなりの数作られたようだ。このカメレオンとオウムを足したようなモンスターもそう



◆マーメイ魚

水面を走る中ボスとのことから、これもアメンジャに似たモンスターなのだろう。「小林幸子みたい」というのは褒め言葉？

◆いやしレンス

心を癒すメロディーでモンスターの体力を回復する。ちゃんとヒヤシンスになっている。

◆メーデルゥ

ちょっとグロテスクなステータス変化モンスター。妖怪「手の目」みたいに、手のひらに目がついている。力も強そう

◆いたずらピクシー

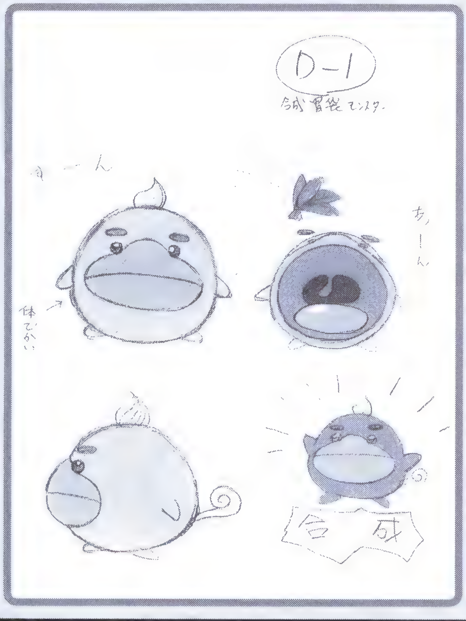
体力回復系モンスター。ピクシー（妖精）だけに非常に小さい。いたずらで体力回復されてはたまったもんじゃないね

◆ラッキースター

星にみえてじつはヒトデのモンスター。体力回復系のモンスターで、くるくる回って体力回復するらしい

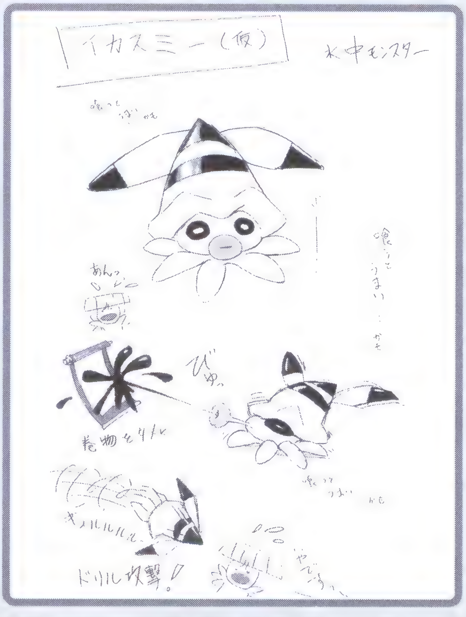
◆マゼルン？

なんとも形容しがたい姿の合成モンスター。とりあえず口が大きいのと体が丸めなのは決まっていたようだ



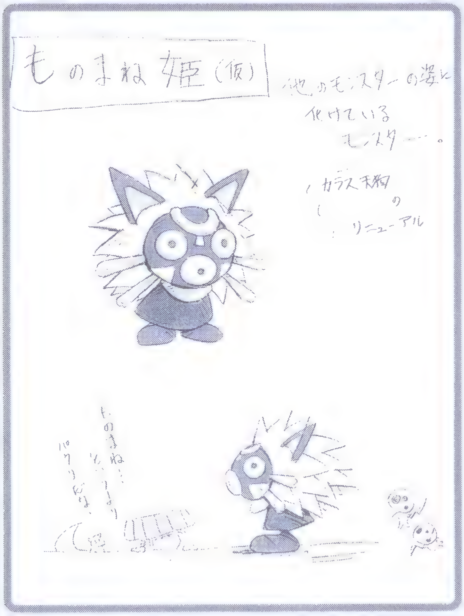
◆イカスミー

巻物にイカ墨を吐きかけて読めなくするモンスター。イカだけに食べてもおいしい。ナオキがいれば……



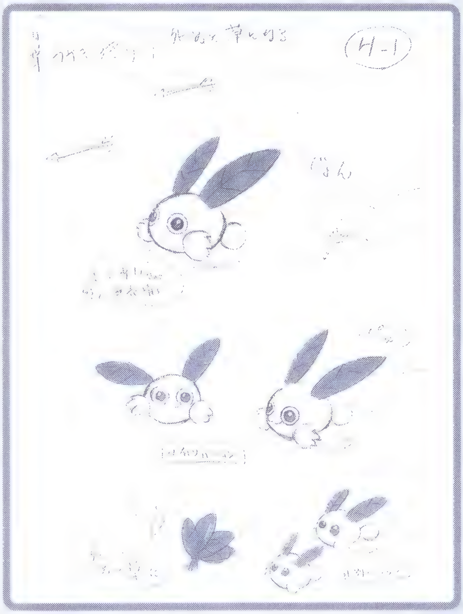
◆ものまね姫

どこかで見たような感じの変身系モンスター。デザイン的にはものまね仮面の片鱗が見られる。姫ということは女性？



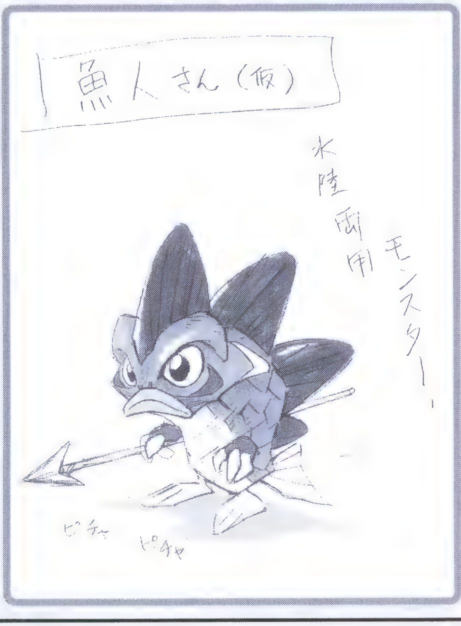
◆葉ウサギ狩り

倒すと草になるモンスター。「狩り」の部分までが名前なのか非常に気になるところ。



◆魚人さん

水陸両用モンスター。オトト兵よりもゴツくて強そうな感じがするぞ。それほど気持ち悪くもないし……

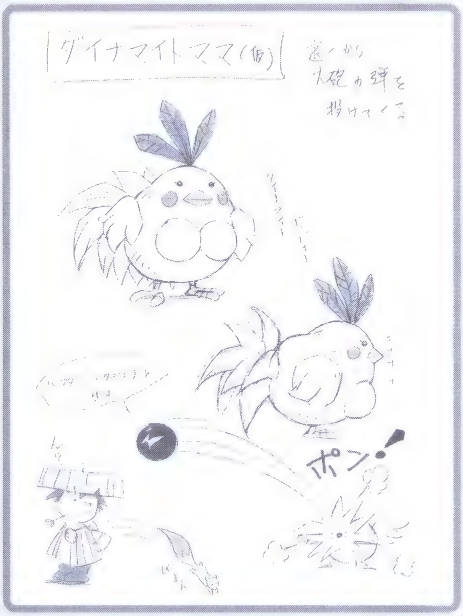


◆飛びハッパー

上と同じ倒すと草になるモンスター。キリギリスかバッタをモチーフにしてデザインされているモンスターだ

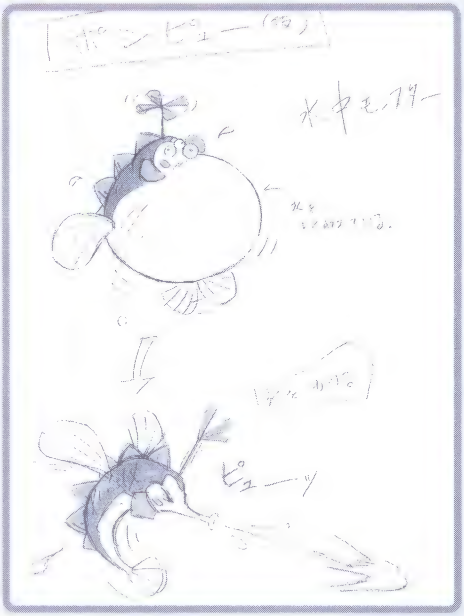
◆ダイナマイトママ

ダイナマイトママはオシリから爆弾を飛ばして攻撃をする。爆弾系モンスターもかなりのイラストが描かれたようだ



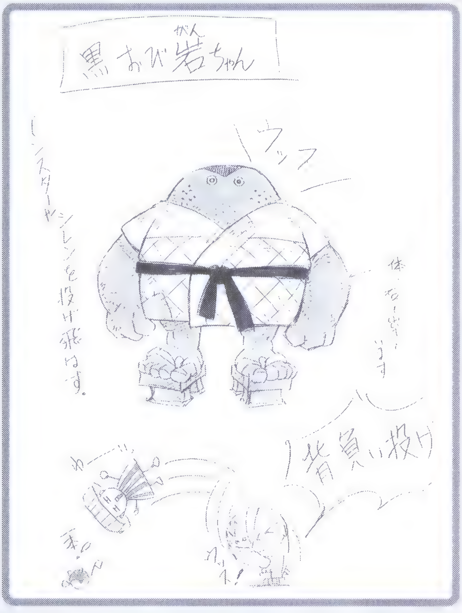
◆ボンピュー

水を吹いたところはテッポーウオーそっくりな水吹きモンスター。頭にプロペラがあるので、空を飛んでいたのだろうか



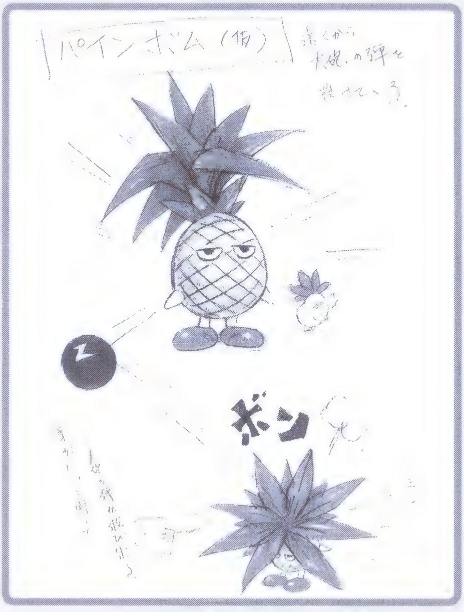
◆黒おび岩ちゃん

シレン、モンスターを投げ飛ばすモンスター。ウッホがプロレスなのに対し、こっちは柔道で投げる



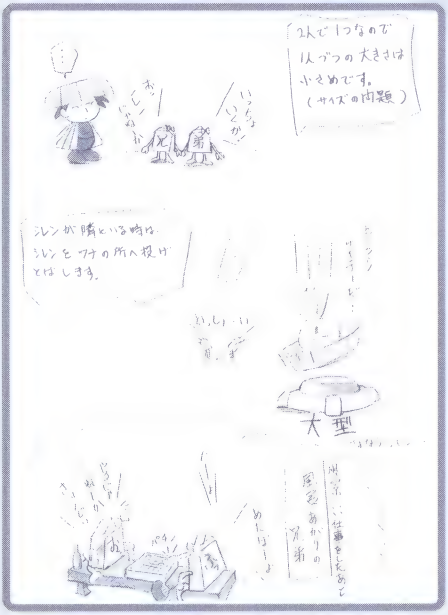
◆パインボム

大砲の弾を投げるモンスター。後ろでハッとしているおばけ大根は親戚か何かなんだろうか



◆わっしょい兄弟

シレンを投げとばすモンスター。将棋のコマの兄弟で江戸っ子らしい。好きな歌は演歌。そして将棋が趣味だ

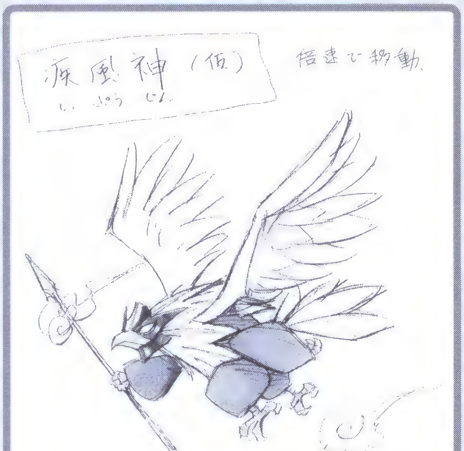


◆ゲッソー

水陸両用のイカモンスター。99ページのイカスミーといい、開発者はイカに特別な思い入れがあったのだろうか!?

◆疾風神

素早い動きの疾風神。モチーフはカラス天狗のようだ。やはり手に持った槍で複数回攻撃をしてくるのかな？

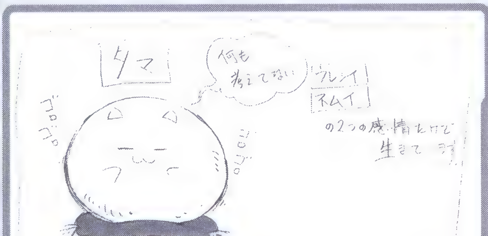


◆毛玉大王

アイテムの使用回数をへらすモンスター。SFC版のみの仙人を思い出させるが、関連はないらしいぞ

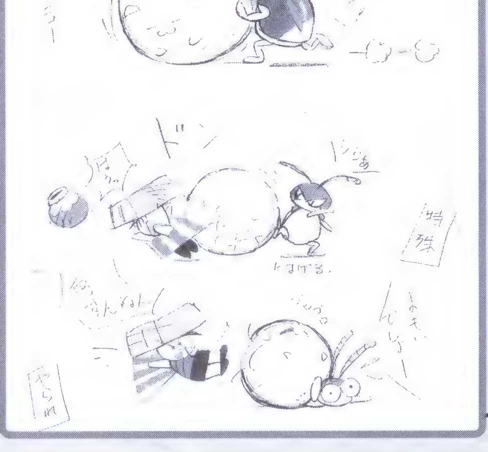
◆ひょっとこダヌキ

ものまね系と思いきやハラをへらせるモンスター。シレンを踊らせてハラヘリにさせる楽しげなタヌキ



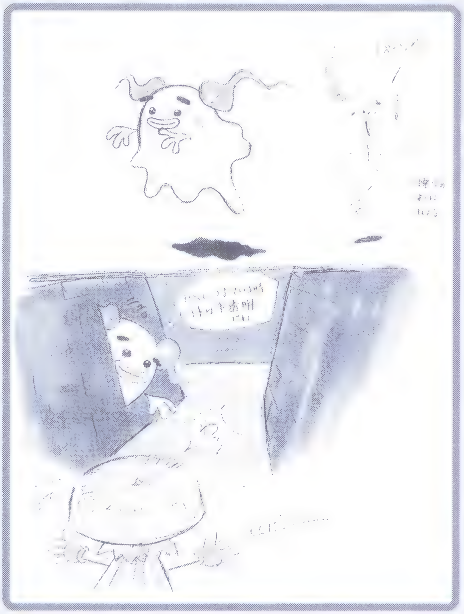
◆タマコロガシ

体当たりでアイテムをばらまかせるモンスター。転がしているのはタマという名のネコ（？）なのだ



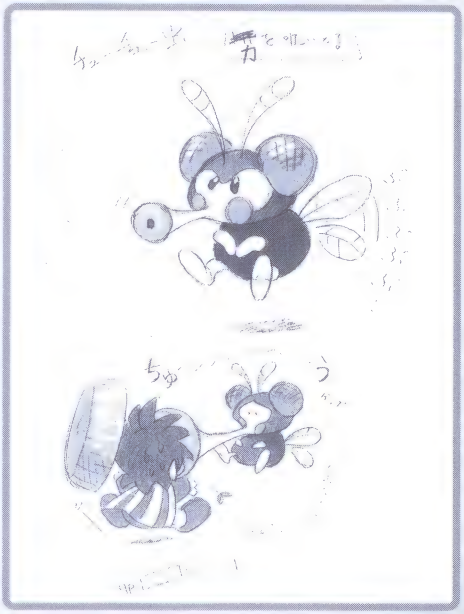
◆？？？

名前不明のゴーストモンスター。いろいろな案があったものの、結局パコレプキンが引き続き登場することになったようだ



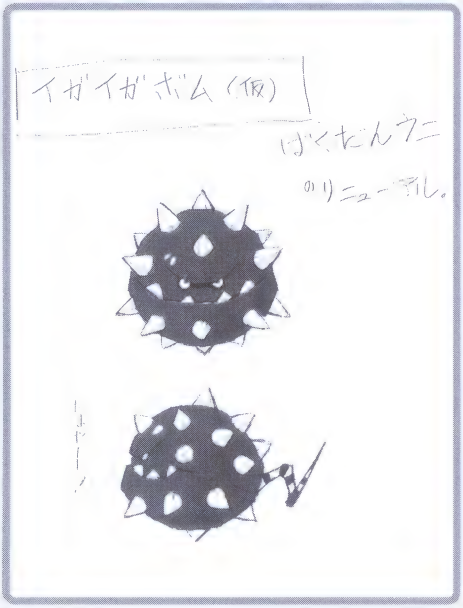
◆チューチュー虫

読み方は「ちゅーちゅーちゅー」。シレンの力を吸い取るモンスターだけど、体力も吸い取れるようだ



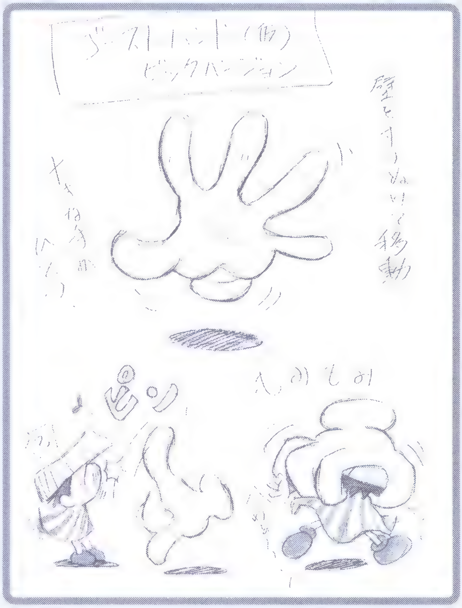
◆イガイガボム

GB版に登場したばくだんウニのようなモンスター。すこし変更点が加えられ、かんにんぶくろとして生まれ変わった



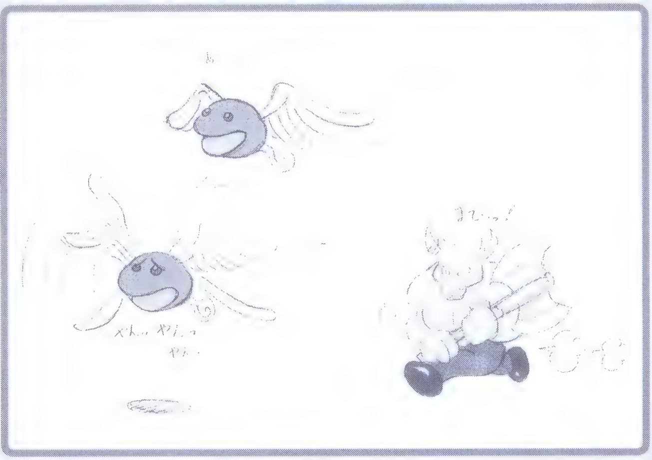
◆ゴーストハンド

壁をすり抜けて移動するパコレプキンに似たモンスター。つかまると入口に戻されたりして……



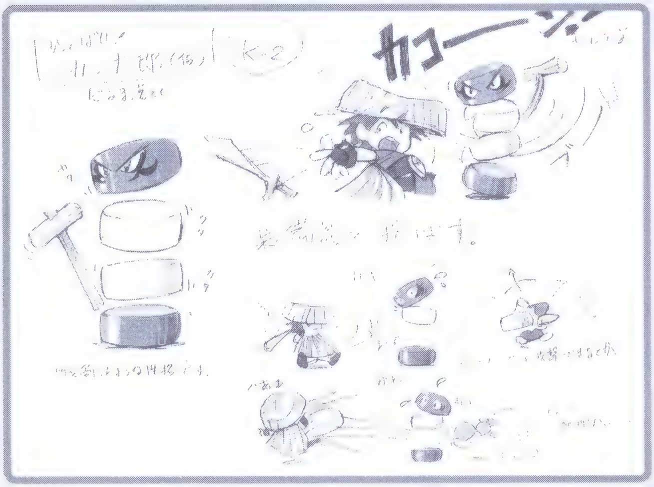
◆毒バラ

力を吸い取る花粉をまくモンスター。自分でまいた毒花粉を花びらであおぐイヤなヤツ



◆？？？

タベラレルーに似たモンスター。ほかのモンスターの追いかけられているところを見ると、これもやっぱりエサ？



◆かっとばせ！カン太郎

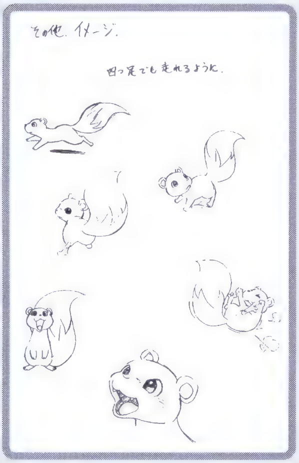
シレンの武器を弾き飛ばすモンスター。ダルマ落としなのを利用していろいろな攻撃が考えられていた

キャラクターアニメーション

キャラクターのアニメーションパターン設定書。キャラクターをイキイキと見せるために、たくさんの工夫がなされている

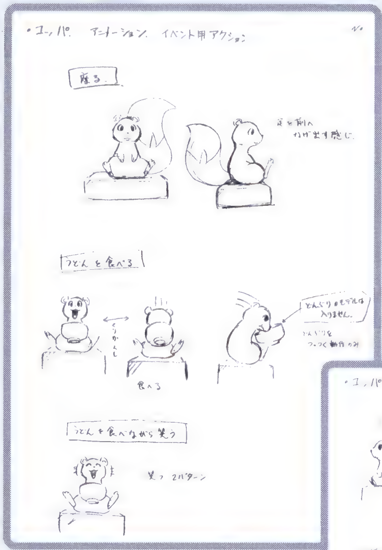
◆コッパ4

コッパのその他のイメージ。ゲーム中では登場しないが、コッパのイメージをつかむために描かれたものだ



◆コッパ1

ナタネ村にたどりついてから、むみゅうでうどんを食べるコッパのアニメーションパターン

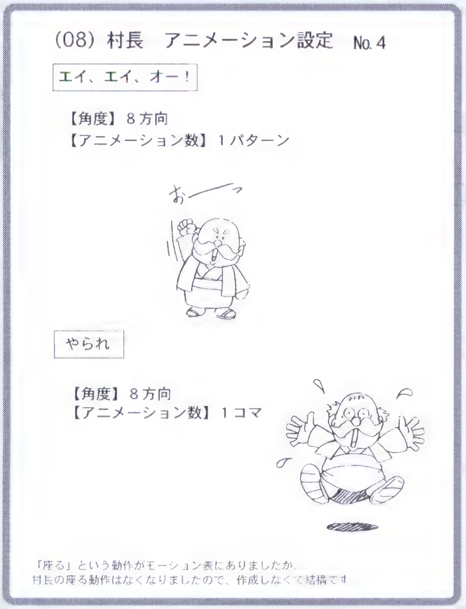


◆コッパ2

その他さまざまなところで使われるアニメーション。むみゅうでの首振りや神社での羽根突きなどがある

◆村おさ

じつはなにげにアニメーションが多い村おさ。このほかにも大泣きする時や、神社で玉串を振る時などがある



(08) 村長　アニメーション設定　No. 4

エイ、エイ、オー！

【角度】8方向
【アニメーション数】1パターン

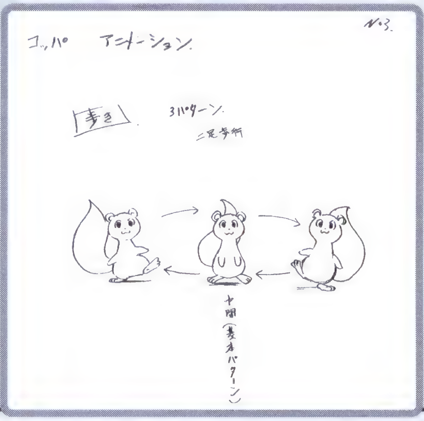
やられ

【角度】8方向
【アニメーション数】1コマ

「座る」という動作がモーション表にありましたが、
村長の座る動作はなくなりましたので、作成しなくて結構です

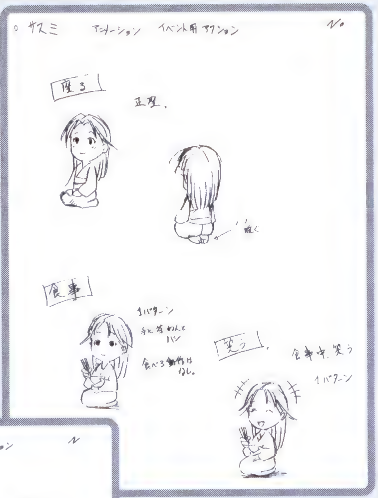
◆コッパ3

シレンの後をついて歩くコッパのアニメーション。3パターンの繰り返しでコッパは歩いている



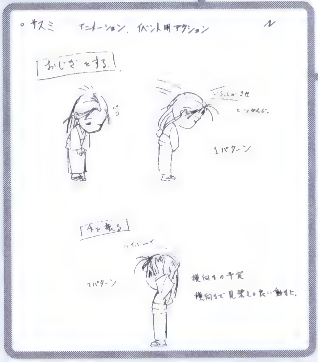
◆サスミ1

シレンのあこがれの人、サスミちゃんのアニメーションパターン。ご飯を食べるシーンは作られていないのだ



◆リク1

リクのアニメーションパターン。ストーリーにかかわってくるのでその種類は多い。イベントだけでなく、ゲーム中のパターンもあるのだ

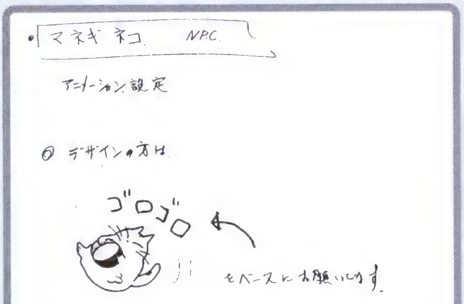


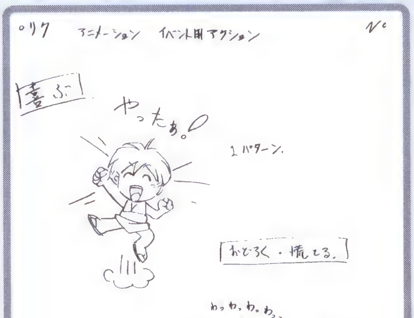
◆サスミ2

おじぎ、手を振るのアニメーション

◆マネギネコ

なんとあのマネギネコにもアニメーションがあった！　ただ揺れているだけにしかみえないのに……





◆リク2

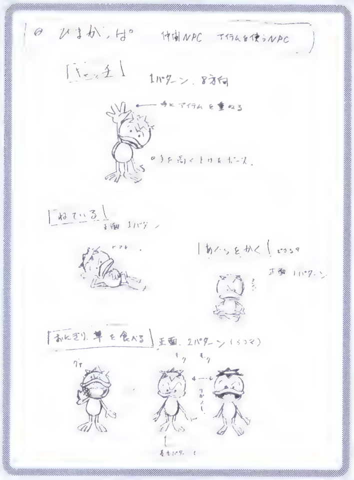
喜ぶ、驚く、手を振るのアニメーション

◆行商人

「風来のシレン2」において嫌われ者度1、2位を争った行商人の、にっくき攻撃アニメーション。ああ、思い出すだけでも腹が立つ！

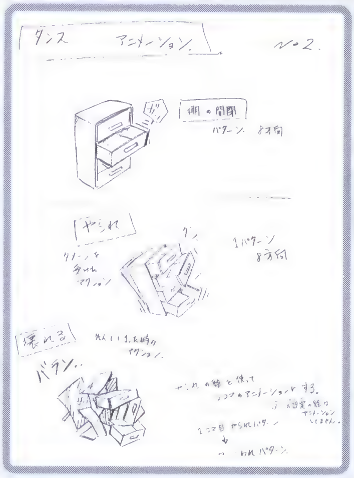
◆ヒマキチ

ヒマキチはイベントシーンとゲーム中の行動パターンのアニメーションがある。ヒマがっぱの流用じゃないのだ



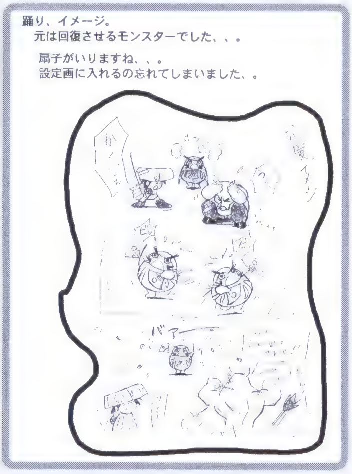
◆マーモ

タンスのマーモはシンプル。攻撃はしないので、その分アニメーションは少ない



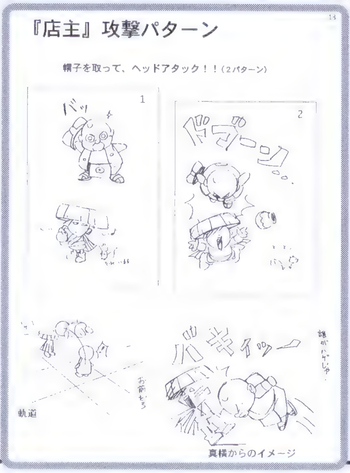
◆必勝ダルマ

衝撃の事実！ なんとあの必勝ダルマは敵モンスターだった！ 扇子を振る応援で、モンスターの体力を回復させるそうだ



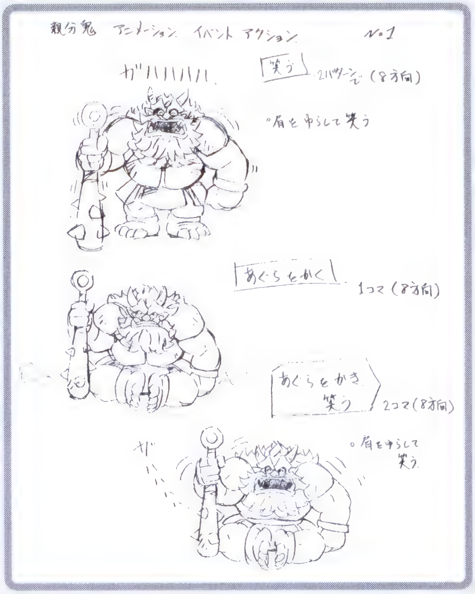
◆店主

シレンワールド最強のキャラ店主の攻撃アニメーション。帽子をとって→ヘッドアタックの2パターンだ



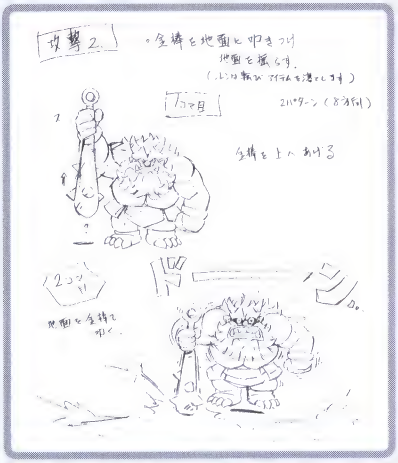
◆オヤブン1

オヤブンの大笑いシーン2つ。オヤブンもアニメーションパターンが多いキャラ。体も大きいので迫力満点



◆オヤブン4

大きな金棒を地面にたたきつけ、地震を起こす時のパターン。シレンが転んでアイテムを落すいやな攻撃だ

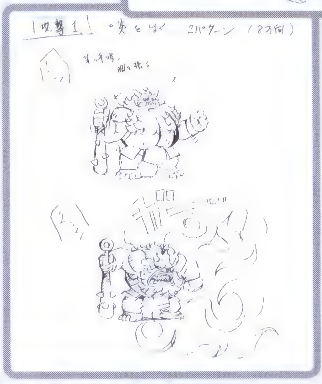


◆オヤブン2

オヤブンがやられた後の土下座シーンから。「ごめんなさい」「もうしません」のセリフがポイント

◆オヤブン5

シレンを弾き飛ばす時の攻撃パターン。間合いが開いてしまうため、地味なわりにいやな攻撃



◆オヤブン3

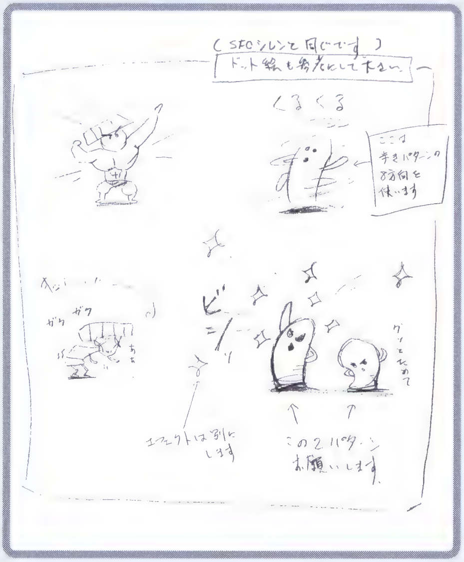
これはシレンと対戦している時のアクション。オヤブンの攻撃のひとつ、炎を吐く時のパターンだ

モンスターアクション

「風来のシレン２」に登場するモンスターたちの攻撃のイメージイラスト。なんだけど、かなりお遊び要素が入っているぞ

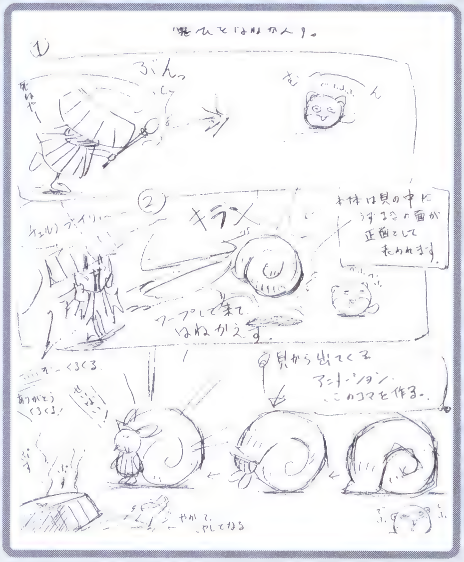
◆くねくねハニーの踊り

こーんなマッチョなシレンが、一瞬にして貧弱坊やに早変わり！　おそるべしくねくねハニーダンス！



◆エスカルゴンの魔法はね返し

魔法をはね返すエスカルゴン。当初はシレンが魔法を使った瞬間ワープして立ちはだかる予定だったのだ！　強すぎ

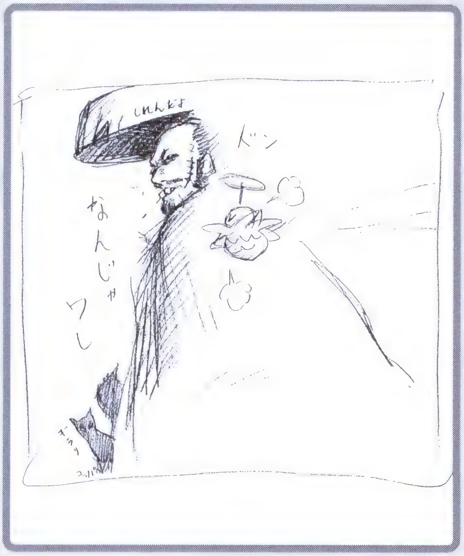


◆ウルロイドの攻撃

82ページにあるとおり、ウルロイドはアメフトがモチーフになっている様子。なので、通常攻撃はタックルだったのだ

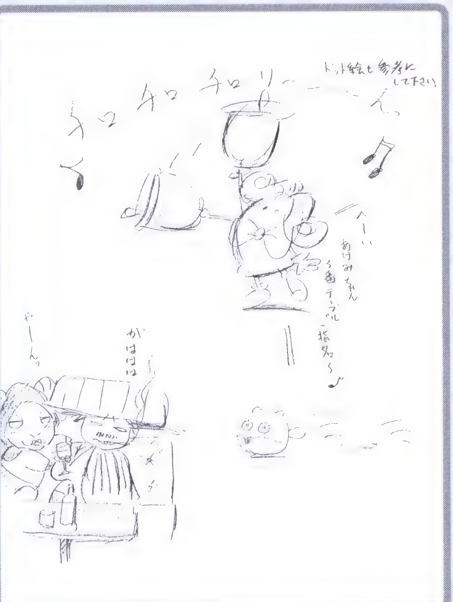
◆Mr.ブーンの攻撃

普段攻撃しないMr.ブーンが攻撃したら……というイラスト。こんなシレン僕のシレンじゃないっ！（泣）



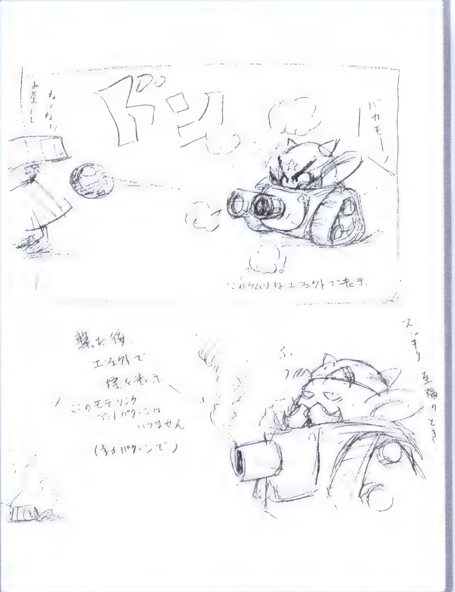
◆シューベルの召喚

シューベルの蝶ネクタイは、キャバレーの人の物と同じだったようだ。それにしても、このコーナーのシレンって……



◆オヤジ戦車の砲撃

ナンパしているシレンにオヤジ戦車怒りの一発！ オヤジ戦車はいつもこのように気合を入れて発射しているのだ！



◆ンドゥバの攻撃

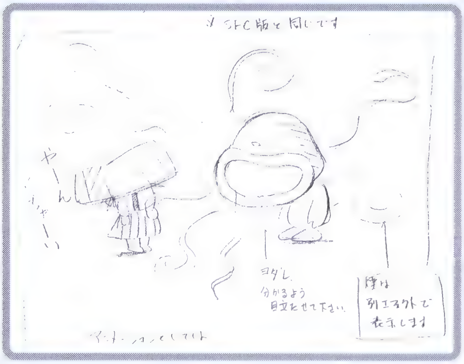
ンドゥバの攻撃は、シレンが驚いている間に終わってしまうので印象に残っていないかもしれない。首を外していたんだね

◆ゲイズの催眠術

目を大きく見開いてシレンに催眠術をかけるゲイズ。「へんたい〜」とか言っている場合じゃないぞ、シレン

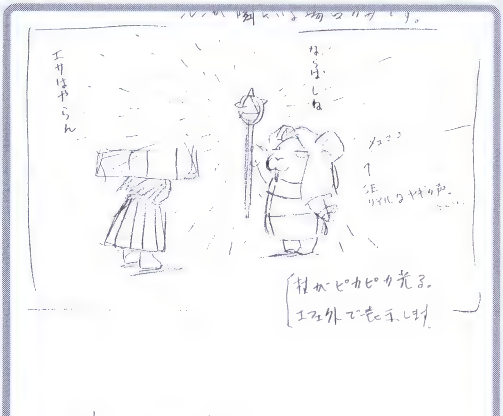
◆にぎりへんげのおにぎり攻撃

なにか臭ってきそうなにぎりへんげのおにぎり攻撃。まさに「おくちくちゃーい」である



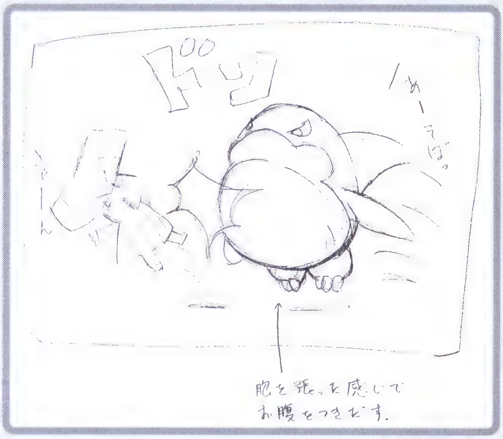
◆ヒツジ神官の魔法攻撃

光り輝くヒツジ神官の魔法攻撃。なにかありがたいお言葉でももらっているのかシレン！　贈り物は見なかったことにしよう



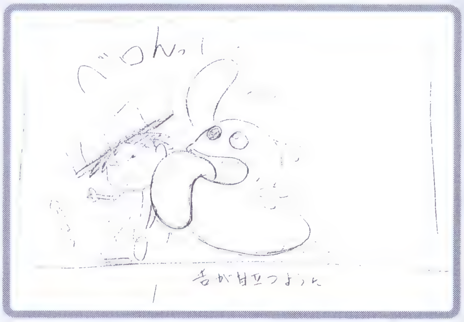
◆シャチーンの攻撃

シャチーンの攻撃は遊びに誘っているものだったと判明（本当か？）。これからはあんまりむげにしないようにしよう



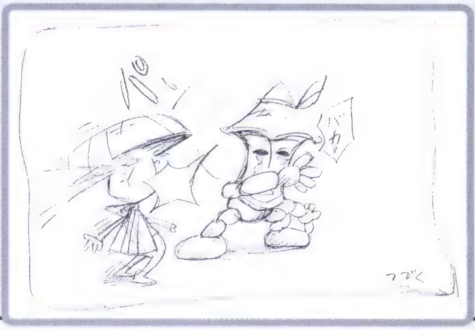
◆しおいやんのべろべろ攻撃

舌を強調したしおいやんのべろべろ攻撃。シレンの「ひゃっほう」が気になるが、流してあげるのが大人というものだ



◆ハラヘリーニョの攻撃

ヒドイ男シレンに涙の平手打ちを入れるハラヘリーニョ。右下の「つづく」って何？



風来のシレンシリーズ
キャラクター名鑑

“不思議のダンジョン　風来のシレン” シリーズは、これまでスーパーファミコン(SFC)版『風来のシレン』、ゲームボーイ版『風来のシレンGB～月影村の怪物～』、『Windows版　風来のシレン～月影村の怪物～』ニンテンドウ64版『風来のシレン２～鬼襲来！ シレン城！～』の４作が発売された。さらに、2001年の夏には待望の最新作『風来のシレンGB2～砂漠の魔城～』がいよいよ登場。ここでは、旧作から最新作までに登場する主要キャラクター＆ゲストキャラクターのプロフィールを一挙に大紹介。予習・復習おこたりなく、夏の新作に備えてほしい！

<文中の略号について>
SFC＝スーパーファミコン版「風来のシレン」
GB＝ゲームボーイ版「風来のシレンGB～月影村の怪物～」
N64＝ニンテンドウ64版「風来のシレン２～鬼襲来！ シレン城！～」
GB2＝ゲームボーイカラー版「風来のシレンGB2～砂漠の魔城～」

シレン

SHIREN

旅の神"クロン"に導かれ、相棒のコッパと諸国を漫遊している風来人。トレードマークの三度笠と縞合羽は亡き友の形見らしい。最初の冒険は10歳の時。鬼の襲撃を受けて困っているナタネ村を訪れ、城造りと鬼退治を行なう。それから、約8年後、黄金のコンドルが住むという"太陽の大地"を求め、こばみ谷を訪れる。ここで、無事にテーブルマウンテンを制覇。黄金のコンドルと遭遇する。

その後、コッパといったん別れ、月影村で落ち合う約束をしたシレン。その村では、いけにえとなった少女を助け出し、怪物オロチを退治。コッパとの再会も果たす。そして、最新作「風来のシレンGB2」では、巨大な砂漠にそびえ立つ魔城で冒険を繰り広げる。

SFC

記念すべき第一弾は、SFCでの発売。その完成度はピカイチで、いまだに遊んでいるプレイヤーも多い

GB2

最新作は砂漠の中の城が舞台。今度はどんな冒険がシレンを待ち受けているのか？　いまから待ち遠しい！

GB

第二弾はGB。基本システムはそのままに、どこでもシレンが遊べるようになったのが嬉しい

N64

第三弾はニンテンドウ64で発売。シレンの子供時代の冒険を描き、新システムも多数追加された

コッパ
KOPPA

N64

今日も一緒にがんばろうぜ!!

64版では、シレンは子供。もちろんコッパもまだ子供だ。とっても愛くるしい姿をしているぞ。

今では数少なくなってしまった「語りイタチ」で長いシッポがチャームポイント。人間の言葉をたくみに操り、シレンの風来人としての素質を見抜いて、一緒に旅をするようになった。少々口が悪いのが玉にキズだが、シレンのよき相棒として冒険を続けている。モンスターと戦う能力はさすがに持っておらず、危険な道中ではシレンの荷袋の中でおとなしくしているだけ。しかし、達者な口ぶりと行動力で、戦闘以外のシレンの冒険をばっちりサポートしている。ほかの人とのコミュニケーションや交渉ごとは、コッパの得意分野なのだ。ちなみに、第一作「風来のシレン」の舞台であるテーブルマウンテンへの冒険を誘ったのもコッパの仕業である。

SFC

第一作では、黄金郷のウワサを聞きつけたコッパがシレンを誘い、こばみ谷での冒険が始まる……

GB

GB版では、月影村でシレンと落ち合う約束をしていたコッパ。数々の苦難を乗り越えて無事に再会を果たす。

GB2

最新作でも、もちろんシレンの相棒として登場。今回の冒険では、どんな活躍を見せてくれるのだろう。

お竜
ORYU

SFC

旅って、ワクワクするね！

シレンとの出会いは最悪。甘い言葉につられて目を閉じたシレンにいきなり目つぶしをくらわせるのだ！

今よりももっと、よくないことがおきるわ

GB2

ちょっとセクシーになったお竜が再登場。今よりよくないことって、一体何が起こるのか？

こばみ谷の強者たちも一目置いているコワイお姉さん。襲いかかる者は人間だろうがモンスターだろうが関係なく、目つぶし攻撃で容赦なしになぎ倒してしまう。シレンと初めて出会った時も、得意の目つぶし攻撃を披露。その後、男たちに囲まれているところをシレンに助けられ、仲間になった。お竜の特殊攻撃はもちろん目つぶし攻撃。「ド～ン！」とくらわせると、モンスターは攻撃目標を見失ってしまうのだ。

ちなみに、お竜は最新作「風来のシレンGB2」にも登場する。今回も、お得意の技が冴え渡るか？

ペケジ
PEKEZI

こばみ谷の竹林の村で働いているちょっととぼけた青年。大メシぐらいで力持ち、人情に厚くて涙もろい。自称「シレンの弟」で、シレンのことを勝手にアニキと慕っている。酒を飲んで、ふぬけているところをシレンにぶん殴られて目を覚まし、一緒に旅をすることに。しかし、仲間になってからも、モンスターと間違えてシレンを殴ってしまったり、腹が減るとおにぎりをせがむなど困ったヤツなのだ。

最新作では、砂漠の魔城にあるという財宝のウワサを聞きつけてやってくる。そして、偶然にもこの地に来ていたシレンと運命の再会を果たすのだが……。

SFC

シレンにぶん殴られて吹き飛ぶペケジ。これで目を覚まして、シレンの冒険を手助けすることを決心する

GB2

砂漠でシレンと再会するペケジ。またしてもシレンにつきまとうつもりなのか!?

不思議のダンジョン2 風来のシレン

いつからそこにあったのか、そこに何が隠されているのか、謎が噂を呼び、噂が人を呼び、いつしか夢追う者が集う地となった「こばみ谷」。
そして、この秘境「こばみ谷」には、ある言い伝えが残っていた。
――伝説の神鳥、黄金のコンドル。
その神鳥が棲むところ
幻の黄金郷があるという……。
その伝説を信じ、夢を追って生きる「風来人」と呼ばれる男たちが、「こばみ谷」の中央にそびえ立つ前人未到の山「テーブルマウンテン」に挑みつづけた。
「テーブルマウンテン」の頂上にあるという「太陽の大地」に、幻の黄金郷はきっと存在する……！
ここにまた夢を追い、謎に魅せられた男がひとり。彼の名はシレン、風来のシレン……。
相棒の「語りイタチ」のコッパを連れ、「太陽の大地」を目指し今日も旅ゆく！

ガイバラ
GAIBARA

こばみ谷に存在するほとんどの壺の創作者にして、比類なき陶芸家。壺を作ったそばから叩き割ってしまうので、弟子たちはいつも頭を抱えているらしい。シレンが初めて会った時も持っていた壺を割られてしまうのだ。しかし、ガイバラは数々の失敗作を作り出したのち、ついに"合成の壺"を完成させる。また、ガイバラはモンスターをワナにかける「ワナ道」の創始者でもあるのだ。「風来のシレン2」では名前だけ登場しているぞ。

弟子
STUDENT

ガイバラのもとで修行している弟子たち。一番弟子のサルヤマは、常にガイバラのそばで身の回りの世話をしている。三番弟子は、ガイバラに壺の識別の修行に送り出されてしまう。しかし、彼は壺の識別が大の苦手で、シレンに相談してくる。そこでシレンが識別の巻物（壺）をぶつけてあげると、不思議なことに壺の識別に目覚めるのだ。そのあとは会うたびに、タダで壺を識別してくれるようになる。

あっしはダンナにくっついて行くでやんす

座頭ケチ
ZATOU-KETI

自称ケチな指圧師。町の人をだまし続けていたらしく、しめあげられてしまう。そのピンチをシレンに助けられて、心を入れ替えて、一緒に行動することに……。
戦闘能力はそこそこ高く、なかなか頼りになる仲間だ。でも、肝心の指圧の腕はイマイチ。成功すれば、HPが全回復するが、失敗するとダメージを受けるうえに、ちからも下がってしまうのだ。ケチに指圧を頼むのは、一種のバクチ行為と言えるだろう。

フェイ
FEI

そこのアナタ。ちょっと、ここ、入ってみるヨロシ

不思議のダンジョンを研究するため、はるばる海を越えて、こばみ谷までやってきた地質学者。「～アル」と喋るのが口グセ。こばみ谷にある番付屋の裏口を借りて、小さいながらも不思議なダンジョンを作っている。シレンが、このダンジョンをクリアするたびに、ご褒美をくれるイイ人だ。
しかし、熱心にダンジョンを作っている途中に、とんでもなく深い不思議なダンジョンを掘り当ててしまうのだ。

「さすらいの料理人」とは俺のことよ

ナオキ
NAOKI

さすらいの料理人。その腕前はかなりのもので、ナオキの手にかかれば、潰れかけの料理屋も大繁盛してしまうほど。彼の持つブフーの杖を使うと、どんなモンスターであろうと料理の材料になってしまうのだ。とくに、シレンにも食べさせてくれた“マムルのしっぽ焼き”の味は絶品らしい。また、食材探しに余念がなく、幻の食材を求めて、食の神ブフーを祭る「食神のほこら」へと潜っていってしまう。

ダンジョンを徘徊している謎の腕輪鑑定士。二本の立派なヒゲと「～ザマス」と喋るのが特徴だ。モンスターに目をやられて、さまよっている時にシレンと出会う。そこでシレンがめぐすり草を投げてあげると、目が見えるようになる。しかし、カマヒゲにお礼のキスをされたシレンは気分が悪くなったのか、ちからが下がってしまうのだった。でも、そのあとは出会うたびに腕輪を識別してくれる、とってもイイ人だぞ。

カマヒゲ
KAMAHIGE

おかあさ～ん！ おとうさ～ん！

ダンジョン内で迷子になっている女の子。彼女の両親は、“奇岩谷”で預かり所を営んでいるボボロとララ。両親はスララの行方が心配で、仕事も手に付かないようだ。そこで、シレンが一肌脱いで、スララを両親のもとへ送り届けることに。無事に送り届けられると、感動の再会ののち、預かり所が自由に使えるようになるのだ。しかし、スララはとっても体力が少ない。そのため、モンスターに襲われて倒れてしまうことも……。

スララ
SURARA

おにぎりを～～！ おにぎりを～～！

はらへりじじい
HARAHERI-ZIZII

腹をすかしてダンジョンを徘徊しているおじいさん。シレンがおにぎりを食べようとすると、時々現れて「おにぎりをくれぇ～」とせがむ。この時、おじいさんにおにぎりをあげると、お礼にしあわせ草がもらえる。しかし、無視すると、おじいさんは餓死することに。そのあと亡霊となったおじいさんは、まわるポリゴンを呼び寄せて、シレンをハラヘリ地獄におとしめるのだ！　ご老人には親切に、ということだね。

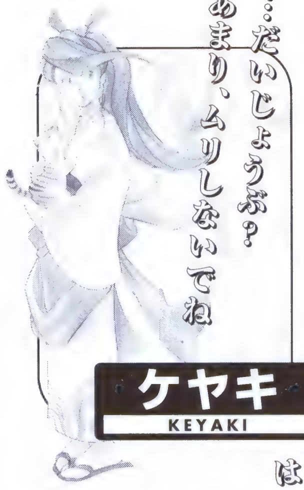
不思議のダンジョン
風来のシレンGB 月影村の怪物

旅の途中、相棒の語りイタチのコッパとはぐれたシレンは、コッパ探しの道すがら、「月影村」という小さな村のそばで奇妙な光景に出くわす。鈴の音を鳴り響かせながら、幼い少女を真ん中に神妙な面持ちで進む一行と、その後を追いすがって泣き崩れる少女の母親……。聞けば、「月影村」では、村にほど近い「クヨウ峠」に棲みついている怪物に、毎年幼い子供をいけにえとして捧げなければならないのだという。今年いけにえに選ばれた少女の名はフミ。フミを連れた一行は、村の平和を保つために「クヨウ峠」の中にある「いけにえの洞窟」に向かうところだったのだ。

「月影村」にしばし旅のわらじを脱ぐことにしたシレン。娘のフミを何とかして助けてやりたいと願う母親に、村人たちは「しきたりだから仕方ねぇ…。あきらめろ」と顔をそむけるばかり。

そんな大人たちの姿に業を煮やした、フミの幼馴染の少年ナギは、フミを案ずるあまり一人で「クヨウ峠」へ踏み込んでいってしまう。このままでは、ナギの身も危うい…。しかし、恐ろしい怪物のいる峠にわざわざ出向くような者は、この村には誰もいない。

三度笠をかぶり、縞合羽をはためかせ、ふたたび旅支度をととのえたシレンは、ナギを連れ戻すため、単身「クヨウ峠」に挑んでゆくのだった。



ケヤキ
KEYAKI

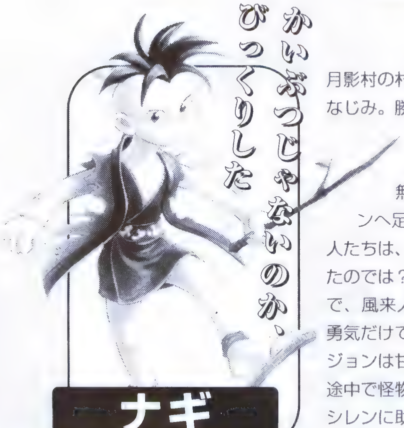
……だいじょうぶ？ あまり、ムリしないでね

おかみを慕って、宿屋「ととや」に出入りしている少女。ちょっと謎めいたところもあり、村人の中には思いを寄せるものも……。よそ者には冷たい月影村の人々だが、彼女と宿屋のおかみだけは、なぜかシレンには優しい。シレンがダンジョンで倒れ、村に戻るたびに介抱してくれるのだ。彼女はペケネコのタンモモを可愛がっており、ダンジョンに苦戦しているシレンを見て、タンモモを預けてくれる。

フミ
FUMI

はやく助けにきて〜

月影村に母親と二人で住んでいる女の子。村のしきたりに従い、オロチへのいけにえに捧げられてしまう。困っている人を放ってはおけないシレンは、フミを助けるために不思議のダンジョンへと足を踏み入れていく……。ちなみに、オロチから無事にフミを助けても油断はできない。村までフミを連れて戻らなければならないのだ。フミはHPが低く、モンスターに囲まれるとすぐに倒れてしまう。なんとか守りながら、村まで送り届けるのだ。



ナギ
NAGI

かいぶつじゃないのか、びっくりした

月影村の村長の孫であり、フミの幼なじみ。勝ち気な性格なこともあって、いけにえにされたフミを助けようと、無謀にも不思議のダンジョンへ足を踏み入れてしまう。村人たちは、ナギが怪物の餌食になったのでは？　と気が気でない。そこで、風来人のシレンに救出を依頼。勇気だけで進めるほど不思議のダンジョンは甘くない！　結局、ナギは途中で怪物におびえているところをシレンに助けられ、無事に月影村へと戻ることができた。

フミがいつも可愛がっていた犬。シレンはコッパと再会したおかげで、彼とも話ができるようになる。そして、フミにナデナデしてもらった恩義を返すため、シレンと一緒に冒険することになる。
ポチの特技は、なんとおしっこをすること。ポチがダンジョンでおしっこをすると、あら不思議。そこから薬草や弟切草などの草が生えてくるのだ。もちろん、これらを拾って普通に使うこともできちゃうぞ。

ポチ
POCHI

自称“史上最強”のニワトリ。月影村の人たちのあまりのふがいなさにあきれ果てて、自らフミ救出を志願する勇ましいヤツなのだ。そして、シレンとともに冒険に旅立つ。
ニワトリは気性が荒く、戦闘能力もピカイチ。史上最強と自負するだけのことはあり、モンスターをつぎつぎと倒してくれる。そして、意外なことにニワトリは雌鳥。だから、タマゴを産むことができるのだ。彼女といれば、ハラヘリに困ることもないぞ。

ニワトリ
NIWATORI

ケヤキが普段から可愛がっているペケネコ。シレンが、村とダンジョンを往復していると、預かってほしいと渡される。その後、シレンの仲間となり、一緒にモンスターと戦ってくれることになるが、タンモモの特殊能力はこれといってなし。さらに、時折りモンスターではなく、シレンを攻撃するという困った習性もある。しかし、タンモモはシレンと出会うたびに攻撃力とHPが上がるので、たくましいネコに育ってくれるぞ。

タンモモ
TANMOMO

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！

むかしむかし、そのむかし……
後に数々の冒険譚を残し名を馳せたという"風来人"シレンが、まだ子供だった頃のお話です。
幼い風来人、シレンが旅の途中で立ち寄った、山間の小さな村。その名もナタネ村。
一見穏やかで豊かなこの村、実は深刻な問題が村人たちを悩ませていました。
それは、どこからともなく現れては、村を襲い破壊の限りを尽くす、鬼一族の存在。
彼らはたびたび村にやってきては、食料を奪ったり家屋を壊したりと乱暴三昧。
なすすべもなく脅える村人たちの間から、誰ともなく出てきた言葉は……。
「……やっぱり、城が必要だよな」
「頑丈な石垣と、りっぱな壁で作られた城があれば……」
相談の末、村人たちは村の守り神がまつられている神社に向かいます。
行きがかり上、シレンとコッパも同行します。そこでご神託を仰ごうというわけです。
そしてそして、ご神託は、なんとシレンこそがその城造りという難題をやりとげる唯一の人間である、と下ってしまうのです。
はたして、シレンは無事に城をつくりあげることができるのでしょうか？

ヒマキチ
HIMAKICHI

ひまガッパ種のモンスター。ヒマつぶしを生きがいとし、村の神社で昼寝をしている時にシレンと出会う。コッパから城造りや鬼退治をしているという話を聞き、ヒマつぶしにシレンと冒険することになる。
ヒマキチは、シレンが投げたアイテムをモンスターに投げつけるという、とっても便利な特殊能力を持っている。しかも、カッパだけに水中だってへっちゃら。水中に落ちているアイテムでも拾ってきてくれるのだ。

アスカ
ASUKA

風来人として、修行の旅をしている女剣士。シュテン山でケンゴウに襲われているところをシレンに助けられて、恩を返すために一緒に旅をすることになる。
アスカの特殊能力は、シレンが投げつけたアイテムを装備して攻撃すること。強力な武器、盾を装備させればどんなモンスターとも対等に戦うことができるぞ。呪われているかどうかを確かめるためにアイテムを装備させる、なんてことも……。

リク
RIKU

ナタネ村に住む少年。内気な性格だったが、シレンがひとりで城を造っているのを見ているうちに、村の言い伝えを無視して手伝うようになる。そして、冒険しているシレンに憧れを抱き、ダンジョンへ行く決心をする。
リクは子供らしく、パチンコを使うのが得意。遠くからパチンコの玉で、モンスターを攻撃できる。でも、あんまり戦闘は得意じゃないので、モンスターに囲まれるとちょっと危ないかも……。

シュテン山の守り神、マーモリガーミ様が宿屋にあるタンスに乗り移った姿。村のために頑張っているシレンを見て感動し、城造りを手伝ってくれる。マーモはタンスだけあって、さすがに戦闘はできない。そのかわり、アイテムをたくさん収納することが可能なのだ。まさに歩く倉庫といったところ。頑丈にできているので多少のダメージは耐えられるが、モンスターからはしっかり守ってあげよう！

マーモ
MARMO

いつも神社にいる村一番の古老。ナタネ村に伝わる伝承や言い伝えにとっても詳しい。普段は物静かな性格だが、神がかり的な場面に遭遇すると、ここぞとばかりに感極まって「言い伝えの通りじゃ～！」と倒れてしまう。また、ダンジョン途中で倒れてしまった時にババさまに話しかけると、装備していた武器と盾のあるフロアを占ってもらえるのだ。「神社の隠し穴」の時は、仲間モンスターの居場所も占ってもらえるぞ。

ババさま
BABA-SAMA

リクのお姉さん。リクとともにふたりで暮らしている。ナタネ村一番と評判の美人で、気立ても良くやさしいことから、村のアイドル的存在となっている。引っ込み思案で気弱なリクを気にかけて、そっと見守っている。リクをしっかりさせてくれたシレンに、好意を持っているらしい。
ちなみに、サスミの料理の腕前はかなりのもの。うどん屋むみゅうのおばさんと同じくらい、とはコッパの弁だ。

サスミ
SASUMI

鬼ヶ島を治めるオヤブンの一人娘。シレンとコッパがナタネ村へ向かう途中、ワナにかかったキキラを助ける。それをきっかけに、次第にシレンに恋心を抱くようになり、冒険に同行することに。
キララは鬼だけあって、口から炎を吐き出して遠くからモンスターを攻撃することができる。また、炎に対して耐性を持っているため、火炎草などのアイテムやドラゴンの吐く炎が当たってもダメージを受けないのだ。

キララ
KIRARA

鬼ヶ島を統治する鬼一族の親分。度量も大きく、子分たちからも尊敬されている。しかし、鬼たちの性格からして甘いことを言うとつけあがるのがオチなので、厳しく統括している。といっても、一人娘のキララにだけはとっても甘いらしい。
鬼ヶ島の最上階へたどり着くと、このオヤブンとの一騎打ちが待ち受けている。嫌らしい特殊攻撃に加えて、ステータス異常をも自力で回復するという、恐ろしい相手だ。

オヤブン
BOSS

アクジこそが、我らの生きがい

ガラハ
GARAHA

オヤブンの片腕で、鬼一族の兄貴分。ナタネ村を襲撃するリーダーを務めている。顔はこわもてだが、キララに片思いしているようだ。しかし、キララはまったく相手にせず、シレンに夢中。そのため、シレンに嫉妬してコッパを人質に取るなど、さまざまな卑怯な手を使い、シレンを倒そうとする。鬼ヶ島では、子分たちをたくさん引き連れて、シレンに襲いかかってくる。ちなみに「青鬼と赤鬼」の昔話が大好きらしい。

領主の実娘であり、巫女をしている。何か特殊な能力を持っているらしい。ある日、突如、凶暴になった父親に対して、あまり感情を表に出さなくなってしまった。魔城内にある「小袖の部屋」と呼ばれる部屋から、ほとんど外に出ることなく過ごしている。果たして、シレンの味方となるのか、それとも敵なのか？　重要な鍵を握っていることは間違いないだろう。

以前はこの地を治める良き領主であり、その温厚な性格から町人の信頼は厚かった。しかし、最近では「なにか様子がおかしい」と町人に恐れられている。魔城と化した城に閉じこもり、遊女を周りにはべらせて、何かをたくらんでいるようだ。
本当にあの領主様なのだろうか？　昔の様子が微塵にも感じられないほど、一種異様な雰囲気を漂わせている。彼に一体、何が起こったのだろうか……？

領主の腹心の部下。普段からフードをすっぽりとかぶり顔が隠れているため、その表情を読みとることはまずできない。また、アテカ姫に対して異常なまでに執着している様子も見受けられる。怪しげな術を使いそうな風貌からも、シレンの強敵となることは確実だ。

不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

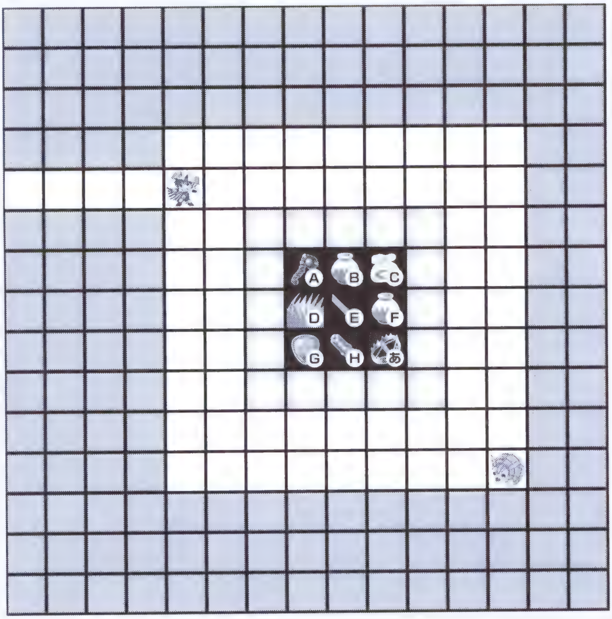
吹きすさぶ砂嵐の中、重い砂に足を取られながらも先を急ぐ人影があった。一つは青年。三度笠に道中合羽（格子のマント）。
風来人の「シレン」。もう一つは小さく、一匹のイタチ、しかも今や珍しい語りイタチの「コッパ」。
強烈な砂嵐は視界をふさぐだけでなく、まともに歩くことすらままならなかったが、
一人と一匹は低姿勢をとりながら一歩一歩進んでいる。
コッパ「うう、やっぱり回り道したほうが良かったのかなぁ……。はやいとこ、ぬけないと……ウワッ！」
叫びと同時にものすごい強風が駆け抜ける。ふたりはあやうく吹き飛ばされそうになりながら、なんとかそれに耐えた。
コッパ「げほっ、ぺっ！　ひでえ砂嵐……」
遠慮なく口の中に侵入してくる砂を吐き出し、コッパが悪態をつく。だが言葉ほどには元気がなかった。
身体じゅう砂まみれで重く、まして視界の効かぬ現状では、どこまで歩いたのか、どこまで歩けばよいのかすらわからないのだ。
そしてとうとう、シレンがその場に膝をついてしまう。
コッパ「おい……。シレン……しっかりしろよ！　シレン！」
しかし砂嵐はなおひどく、もう辺りすらなにも見えない状態だ。
コッパ「おい……しっか……り……」
次第にコッパも力尽きてゆく。
シレンが目を覚ますと、あたりはひどく薄暗かった。空気はひんやりと冷たく、どこか湿っている。砂漠ではないようだ。
暗闇に馴れはじめた目で周囲を見回せば、そこはどうやら牢屋のような造りになっていた。両手を動かそうとしてため息をつく。
両手とも頑丈そうな鎖につながれ、びくとも動かなかった。いつもならうるさいほど騒ぎたてるコッパも、
体力が消耗しているのかさっきから一言も口を開こうとしない。
やがて、囚われの身となったシレンのもとに、ひとりの少女が訪れる……

風来のシレン２対応

フェイの問題スペシャル

「フェイの問題」とは、スーパーファミコン版『風来のシレン』に登場した、ダンジョンパズルのことだ。わかりやすく言えば詰め将棋のようなもので、一部ではこれをもじって“詰めシレン”と呼ぶ人もいる。ニンテンドウ64版には残念ながら登場しなかったのだが、それを惜しむ声もあり、そこで今回、編集部が独自に問題をつくってみた。全８問、いずれもアイテムの使用法やダンジョンやモンスターの性質をよ～く考えないと解けないものばかりだ。なお、本書巻頭に、この「フェイの問題」用のフィールド＆コマセットを付けておいたので、それを切り取って並べながら解いてみるのがおすすめだ。

第1問　水路に囲まれたアイテムを回収したい！



■フィールド情報

最果てへの道

●モンスター

1　マルジロウ(HP:12)

●アイテム

A　杖
B　壺
C　ギタン
D　草
E　武器
F　壺
G　盾
H　巻物

●ワナ

あ　バネ

■シレン情報

LV8
HP45/50
満腹度80/100

●所有アイテム

こんぼう+2
皮の盾+3
ふきとばしの杖[0]
場所がえの杖[4]
ころばぬ先の杖[0]
しあわせ草
のりうつりの杖[1]
バクスイの巻物

解説

水路に囲まれた小島の上にアイテムが置かれている。これらをなんとか入手したいところだが、パコレプキンの腕輪や水がれの巻物を持ち合わせていない。

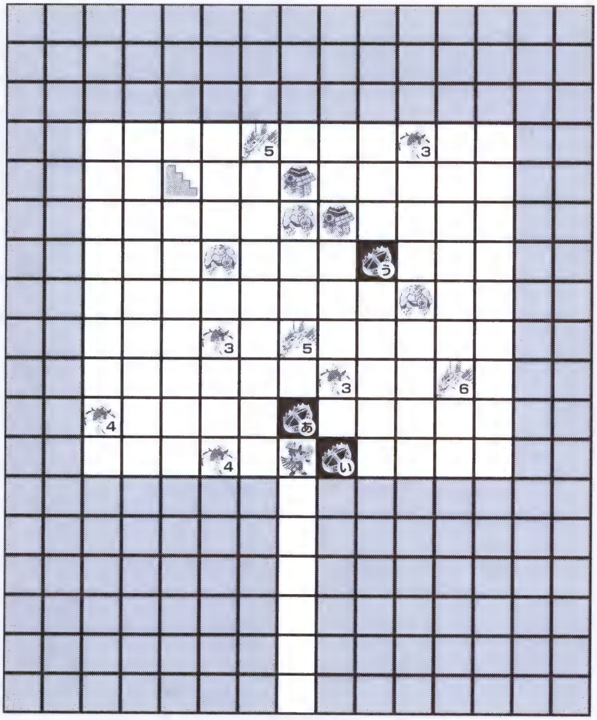
状況としては、水路に囲まれた小島と通路が一直線上にないということ。つまり、ふきとばしの杖で小島にモンスターを吹き飛ばして、場所がえの杖で入れ替わるという技は使えない。手持ちのアイテムだけで、小島に渡るにはどうすればいいのだろうか……？

◇ヒント◇

のりうつりの杖を使うのがポイント。一体だけいるマルジロウに向かって……？

解答はP 138！

第2問　パワーハウスを無事に切り抜けて階段までたどり着けるか!?



■フィールド情報

最果てへの道

●モンスター

1　ギガヘッド(HP:140)
2　マグマゴーレム(HP:95)
3　ナシャーガ(HP:85)
4　ラシャーガ(HP:100)
5　ガルムドラゴン(HP:132)
6　スカルドラゴン(HP:80)

●ワナ

あ　地雷
い　バネ
う　落とし穴

■シレン情報

LV16
HP102/102
満腹度100/120

●所有アイテム

一ツ目殺し+8
オオカブトの盾+6
遠投の腕輪
6個の大砲の弾
場所がえの杖[5]
トンネルの杖[3]
いかずちの巻物
炎上の巻物
高とび草

解説

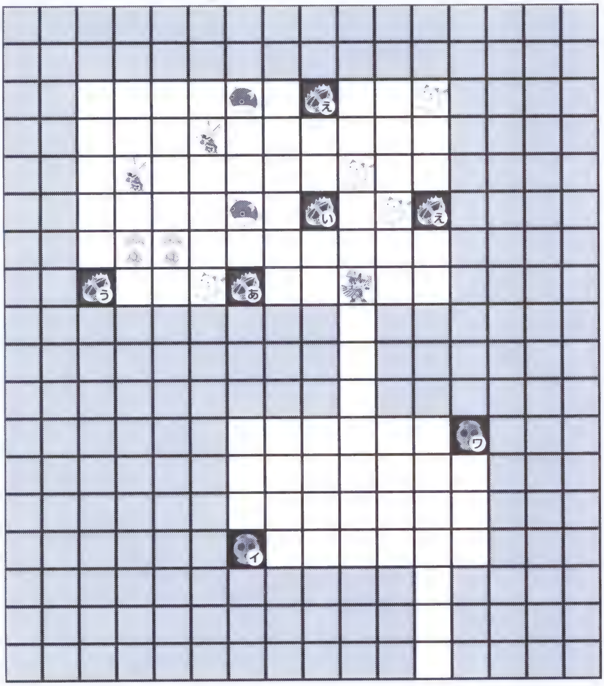
階段を探して部屋に入ると、そこは運悪くパワーハウス。シレンのレベル、装備を考えると、まともに戦って乗り切るのは不可能だろう。しかし、この部屋に階段がある以上、この部屋から逃れるわけにもいかない。一旦避難しても、このモンスターたちと通路で会ったらおしまいだろう。なんとか所持アイテムだけで、この状況を切り抜ける方法を考えたい。ちなみに、事前にめぐすり草を飲んでいたため、ワナはすべて見えている。

◇ヒント◇

目の前にある地雷を使うのがポイント。これを自分で踏まずに起動させるには？

解答はP138！

第3問　モンスターハウスから脱出して、すべてのモンスターを全滅させるには？



■フィールド情報

中腹の井戸

●モンスター

1　ちゅうチンタラ(HP:15)
2　あなぐらマムル(HP:8)
3　足軽どん(HP:10)
4　にぎりみならい(HP:12)

●ワナ

あ　召喚スイッチ
い　装備はずしのワナ
う　大こうずいのワナ
え　地雷

●その他

イ＝イテテの土偶
ワ＝ワナこわれずの土偶

■シレン情報

LV3
HP25/27
満腹度45/100

●所有アイテム

大きなおにぎり
ケロケロの雨
レンサのワナ
トラバサミ
ころび石
トンネルの杖[4]
引きよせの杖[2]
場所がえの杖[3]

解説

中腹の井戸で、ある部屋に入るとそこはモンスターハウス。この部屋の中には階段がないので逃げてもいいが、アイテムを回収したいところ。そこでこの部屋のモンスターを全滅させる方法を考えよう。といっても、地雷やデロデロの湯などモンスターを攻撃できるワナをひとつも持っていない。まともに戦うという手もあるのだが……。

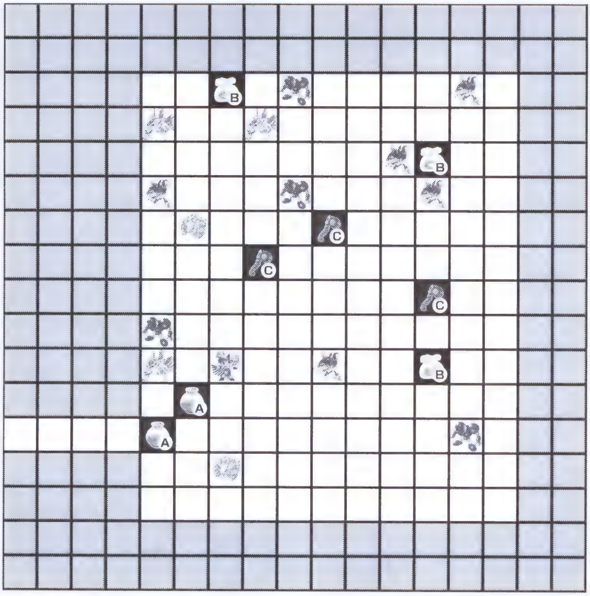
なお、手前の部屋にはイテテの土偶とワナこわれずの土偶が置いてある。

◇ヒント◇

イテテの土偶を使うのがポイント。このままでは攻撃が届かないのであるアイテムを使う。

解答はP138！

第4問 モンスターハウスから無事に脱出するには？



■フィールド情報

最果てへの道

●モンスター

1 アメンジャ(HP:54)
2 ウルロイド(HP:52)
3 ボーンドラゴン(HP:61)
4 岩獣ズドン(HP:55)

●アイテム

A 壺
B ギタン
C 杖

■シレン情報

LV15
HP45/84
満腹度90/110

●所有アイテム

カタナ+5
地雷ナバリの盾+3
遠投の腕輪
聖域の巻物
ふきとばしの杖[7]
封印の杖[2]
草効果の壺[3]
毒草
すばやさ草

解説

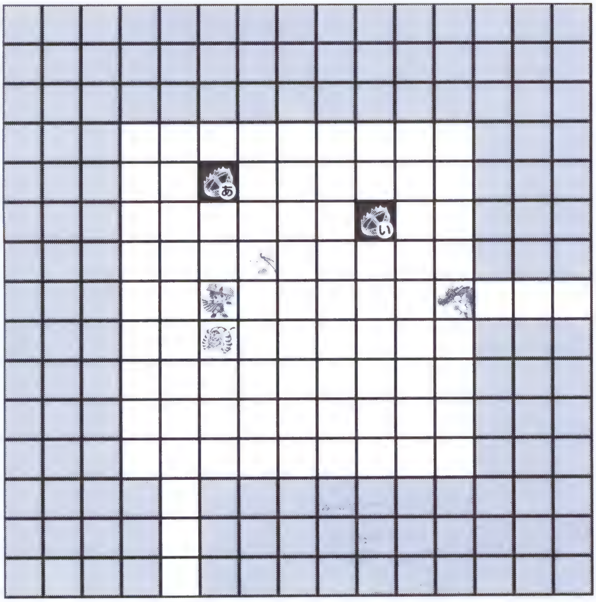
階段を降りたら、いきなりモンスターハウス。通路までは近いが、このまま通路に向かうと岩獣ズドンに攻撃を受けるはめになる。もし、体当たり攻撃を受けたら、確実に倒されてしまうだろう。その場に聖域の巻物を置くという手もあるが、ウルロイドの大砲、アメンジャのギタン投げで倒される可能性が高い。なんとかして、このピンチを脱出しよう。また、通路へ向かう途中にアイテムがあるが、これらは使わないものとする。

◇ヒント◇

モンスターの動きを遅くすれば、問題なく通路に逃げ込める。そのためにはどうすれば？

解答はP 138！

第5問　このピンチを切り抜けるには!?



■フィールド情報

中腹の井戸

●モンスター

1　タイガーウホホ(HP:40)
2　かんにんぶくろ(HP:120)
3　スカイドラゴン(HP:85)

●ワナ

あ　バネ
い　大型地雷

■シレン情報

LV30
HP23/185
満腹度50/100

●所有アイテム

つるはし+3
ふきとばしの杖[1]
場所がえの杖[4]
引きよせの杖[3]
ころばぬ先の杖[0]
ころび石
毒矢のワナ
回転板
地雷
大落石のワナ

解説

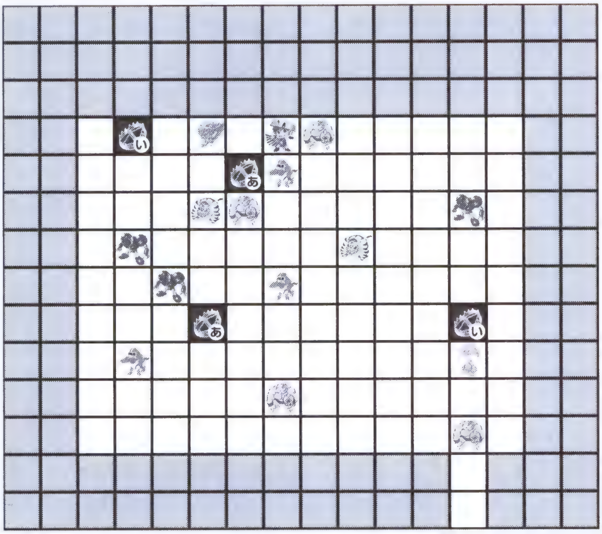
部屋に入ったとたん、タイガーウホホに捕まり、眠りガスに向かって投げられてしまった。シレンが起きた時には、このような最悪の状態に……。HPは残りわずか。おまけにタイガーウホホ、かんにんぶくろに囲まれ、通路からはスカイドラゴンもやって来た。さて、この絶体絶命の状況を打破するにはどうすればいいのか……？　ちなみに、シレンの足下にあった眠りガスは壊れて、なくなってしまっている。

◇ヒント◇

場所がえの杖を使うのがポイント。その前にやるべきことがあるのだが……。

解答はP139！

第6問　モンスターハウスから脱出したい！



■フィールド情報

中腹の井戸

●モンスター

1　馬武者(HP:26)
2　ウルロイド(HP:52)
3　アイアンヘッド(HP:40)
4　イダテン(HP:35)
5　タイガーウッホ(HP:33)
6　にぎりへんげ(HP:28)

●ワナ

あ　地雷
い　落とし穴

■シレン情報

LV15
HP57/90
満腹度45/100

●所有アイテム

大きなおにぎり
大型地雷
大落石のワナ
トラバサミ
デロデロの湯
丸太のワナ
トンネルの杖[4]
引きよせの杖[2]
場所がえの杖[3]
ふきとばしの杖[6]

解説

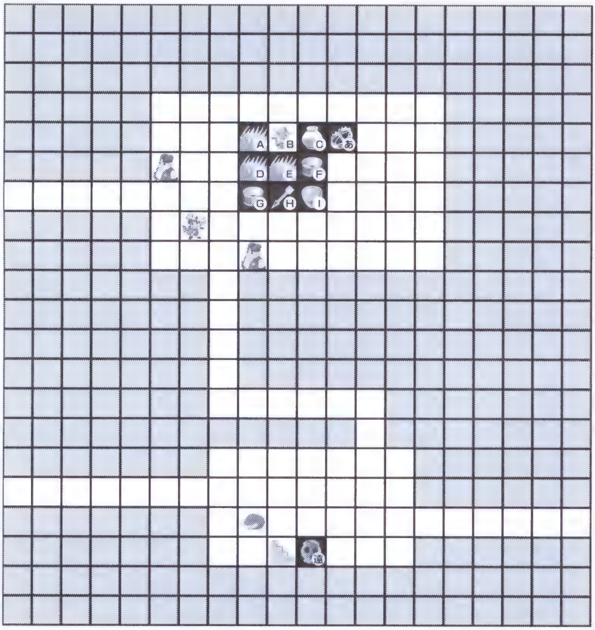
階段を降りた途端、運悪くモンスターハウスに遭遇してしまった。通路までは遠く、すでに周りをモンスターに囲まれてしまっている。歩いて逃げても、逃げ切れる可能性は低い。おまけに、途中にいるタイガーウッホに捕まって、ワナに投げられる危険もある。また、落とし穴、バネといった部屋を脱出できるワナも持ち合わせていない。どのような行動を取れば、無事にこの状況を切り抜けられるか考えてみよう。

◇ヒント◇

歩いて移動は危険すぎるため、場所がえの杖を使う。どこに向かって振るかがポイント。

解答はP 139！

第7問 安全にすべての商品をドロボウしたい！



■フィールド情報

最果てへの道
57F

●モンスター
1　ガマゴン(HP:40)
2　店長(HP:500)

●アイテム
A　高とび草
B　ンドゥバ
C　草効果の壺[4]
D　くねくね草
E　話の種
F　とうしの腕輪
G　百発百中の腕輪
H　7本の鉄の矢
I　やまびこの盾

●ワナ
あ　地雷

●その他
遠　遠投の土偶

■シレン情報

LV55
HP80/280
満腹度43/100

●所有アイテム
象牙の剣+20
象牙の盾+16
すばやさ草
トンネルの杖[1]
引きよせの杖[1]
場所がえの杖[3]
ふきとばしの杖[6]
のりうつりの杖[4]
2050G

解説

最果てへの道で、とうしの腕輪、やまびこの盾といった魅力的なアイテムが並んでいるお店に遭遇。ここはぜひとも入手したいところだが、シレンの所持金では購入できない。となれば、ドロボウするしか方法はない。そこで、もっとも安全にこれらの商品をドロボウする方法を考えてほしい。

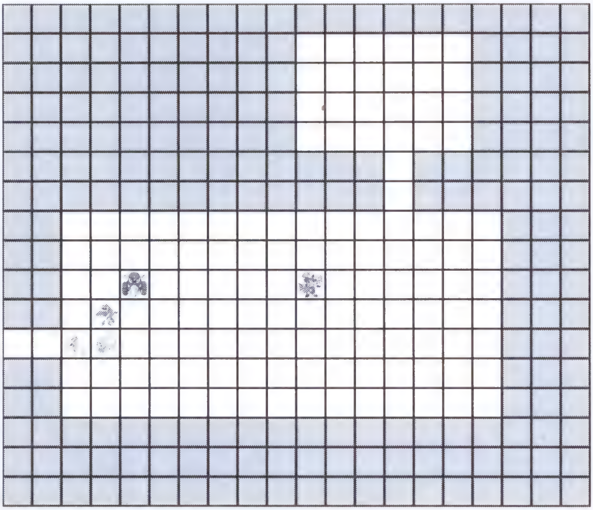
ちなみに、隣の部屋にいるガマゴンはギタンの上に乗っているため、その場から動くことはない。

◇ヒント◇

店からすぐに階段に行ければ問題ない。隣にいるガマゴンをうまく使いたいが……？

解答はP 139！

第8問　イッテツ戦車から逃れるには……？



■フィールド情報
最果てへの道

●モンスター
1 イッテツ戦車(HP:95)
2 あばれ馬将軍(HP:90)
3 エスカルゴン(HP:119)
4 プチフェニックス(HP:75)

■シレン情報
LV55
HP35/280
満腹度43/100

●所有アイテム
どうたぬき+25
オオカブトの盾+22
10本の鉄の矢
炎上の巻物
聖域の巻物
毒草
水がめ[0]
(水が1回分入っている)
封印の杖[5]
鈍足の杖[4]
ふきとばしの杖[3]

解説

イッテツ戦車、デブーチョ、ハラベルトの3体をなんとか倒し、気付いてみればこのような状態に。シレンのHPは残りわずか。イッテツ戦車の大砲攻撃を2回受けたら、倒れてしまう。しかも、回復アイテムはひとつも持っていない厳しい状況だ。このピンチを手持ちのアイテムを使って、なんとか逃れたい。

なお、隣の部屋にはモンスターは1体もおらず、シレンのいる部屋にワナはないものとする。

◇ヒント◇

イッテツ戦車の大砲攻撃をなんとか防ぎたい。そのためには何をすればいいのか……？

解答はP139！

フェイの問題 スペシャル 解答編

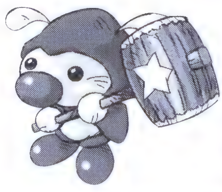
さて、「フェイの問題」最新作はどうだったかな？ キミの解答が当たっているかどうか、さあ、答えあわせだ!!

【第一問の解答】

まずは、マルジロウに向かって、しあわせ草を投げる。これでマルジロウはレベルアップして、マルジロウ兄に。その後のりうつりの杖を振って、マルジロウ兄に乗り移る。そして、シレン本体に小島に向かって、体当たり攻撃をすればOKだ。これでのりうつりを解除すれば、アイテムを回収できる。マルジロウは、体当たり攻撃で1マスしか吹き飛ばせない。そこで、2マス吹き飛ばせる兄にレベルアップさせる必要があるのだ。

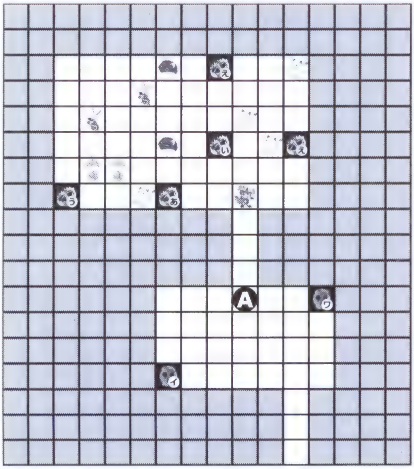
【第二問の解答】

まずは一歩下がって通路へ避難。そして遠投の腕輪を装備する。あとは部屋の中に向かって、大砲の弾を転がすだけだ。大砲の弾は、ワナを起動させる効果がある。弾はモンスターを貫通して地雷を起動させ、まわりにいるモンスターを倒すことができるというわけだ。6個使い切れば、すべてのモンスターを倒せるだろう。ちなみに、一歩前に出て自分で地雷を踏むという手段もあるが、ギガヘッドがいるため、成功率はかなり低い。



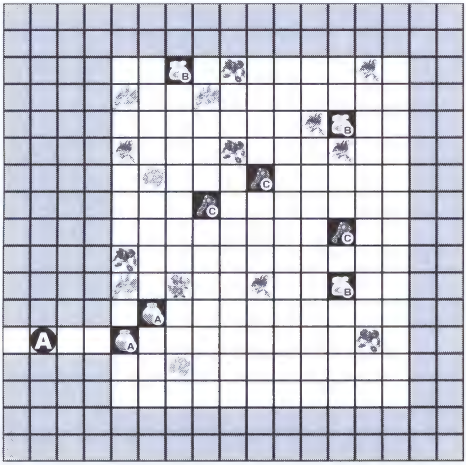
【第三問の解答】

Ⓐの位置まで戻り、イテテの土偶に向かって引きよせの杖を振る。そして、その場にトラバサミを置く。あとはその場から離れているだけOK。シレンを追いかけてきたモンスターは、イテテの土偶がすべて退治してくれるのだ。もし、イテテの土偶が攻撃をミスしても、モンスターはトラバサミにかかっているので、追いかけられることもない。また、ワナこわれずの土偶があるため、トラバサミが壊れる心配もないのだ。



【第四問の解答】

まず草効果の壺に毒草を入れる。これでアメンジャを除く部屋の中のモンスターがすべて鈍足になる。もともと倍速のアメンジャだけは通常速度になる。つぎにすばやさ草を飲んで、シレンの鈍足状態を解除。その後、アイテムの上を通って通路まで逃げ込めばよい。そして、Ⓐの位置に聖域の巻物を置いて攻撃しよう。この方法なら、攻撃を受ける可能性があるのは、ウルロイドの大砲1発のみ。ダメージは15なので十分逃げ切れる。



【第五問の解答】

まず足下に地雷を置く。ワナを置く行動は、ターンを消費しないため、攻撃される心配はない。そのあとにスカイドラゴンに向かって、場所がえの杖を振ればOK。これでスカイドラゴンが地雷を起動させ、モンスター3匹を倒すことができる。スカイドラゴンに場所がえの杖を振って、通路入り口に地雷を置き、通路に逃げ込むという方法もある。しかし、スカイドラゴンが1回でも炎を吐いた場合、シレンは倒されてしまうので確実ではない。

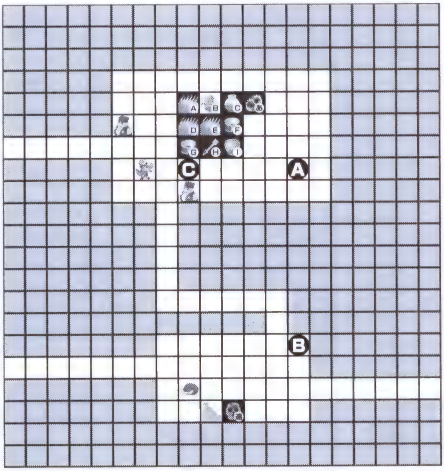
【第六問の解答】

右斜め下に向かって場所がえの杖を振る。すると、飛んでいった魔法が壁で反射し、部屋の入り口にいるアイアンヘッドに当たる。これで、シレンはアッという間に部屋の入り口に移動。あとは通路に逃げるだけだ。追ってくる途中で、大型地雷や大落石のワナを置いて、追ってくるモンスターを倒すことも忘れずに。

　ちなみに、足下に丸太のワナを置き、左斜め下を向いて踏む。4マス右斜め下に吹き飛ぶので、落とし穴に落ちる、という手もある。

【第七問の解答】

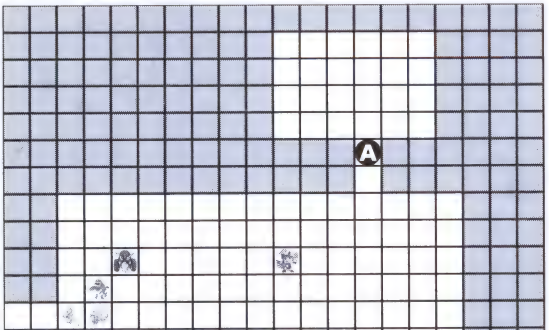
まずⒶから下に向かってトンネルの杖を振る。そして、隣の部屋へ行き、Ⓑから左斜め下に向かって引きよせの杖を振り、遠投の土偶を引き寄せる。ふたたびお店に戻り、商品の百発百中の腕輪を装備。Ⓐから下に向かって引きよせの杖を投げると、お店内に遠投の土偶が引き寄せられる。そして、商品を拾って、Ⓒから下に向かって場所がえの杖を投げる。これでガマゴンと場所が入れ替わるので、隣の階段から降りるだけだ。



【第八問の解答】

まずはイッテツ戦車に水がめを投げる。すると水がかかり、大砲攻撃と倍速を封印できるのだ。あとはあばれ馬将軍の攻撃を受けないようにジグザグに移動しつつ、通路に逃げ込み、Ⓐの場所に聖域の巻物を置けばいい。

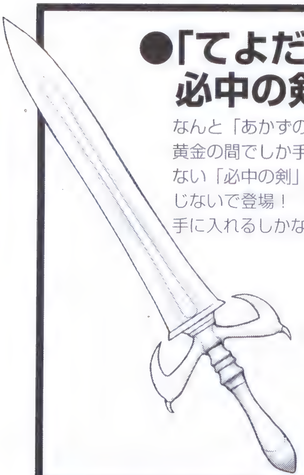
ちなみに、封印の杖を振るのは、エスカルゴンがいるためNG。杖を投げるという手もあるが、もし外れた場合はイッテツ戦車の攻撃を受けて、死亡確定となる（水がめは外れても壺が割れて水がかかるの大丈夫）。よって、水がめを使うのがもっとも確実な方法なのだ。



■全おまじないを完全公開!!

「風来のシレン２」のキャンペーンとして発売されたシレンスナック。その中にはいろいろなアイテムが手に入るおまじないが入っていたのだけど、スナックのあまりの人気に入手できなかった人も多いのでは？
ここではそのおまじないを全部公開！
村人から手に入るおまじないや、チュンソフトのホームページで手に入るおまじない。そしてどこにも公開されていない超レアおまじないもみせちゃおう。

ここでしか見られない 激レアおまじない!!!



●「てよだぼ」必中の剣

なんと「あかずの間」の黄金の間でしか手に入らない「必中の剣」がおまじないで登場！　これは手に入れるしかない!!

●「べゲトザ」とうしの腕輪

いつも身につけていたい腕輪No.1の「とうしの腕輪」も登場!!　これで冒険が楽に。

●「どなそぐ」ころばぬ先の杖[10]

通常使用回数が[1]の「ころばぬ先の杖」だけど、このおまじないでは[10]のものが!!

●「よえさぬ」最大HP＋20

HPが上がるのは嬉しいが、一回しか使えないので、オヤブン戦の時などに使おう

●「ヌスネア」うろこの盾

●「ゼポプタ」特製おにぎり

●「びおんわ」最高の土

●「はめんみ」最高の砂鉄

■ゲーム中で教えてもらえるおまじない

おまじない	もらえるアイテム	教えてくれる人
マジナイ	薬草	モリオ
リヒピシ	遠投の腕輪	ババさま
ぬべりか	天の恵みの巻物	山の民
ほにがけ	大きなおにぎり	山の民
プタプク	最大ちから＋10	山の民
ゴムニブ	会心の矢10本	山の民

■その他のおまじない

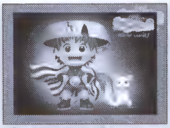
おまじない	もらえるアイテム	おまじない	もらえるアイテム
ヨキタモ	つるはし	メペング	百発百中の腕輪
ルコウス	かつおぶし＋3	つごめの	5万ギタン
パカリッ	オトトスピア	パゾエパ	レベル＋10
タエチメ	木づち	モダテブ	最高の木
ゾテンボ	重装の盾	ばらぼき	最高の鬼よけ水
ドピセモ	呪いよけの盾	しみれれ	最高の岩
ウロクロ	デブータの石20個	セダペタ	ハラヘラズの腕輪
ジソデブ	大砲の弾10個		

「風来のシレン２」スーパーテクニックガイド
謎はすべて解けた!!
「風来のシレン２」に残っている謎、そしてテクニックを一挙公開！

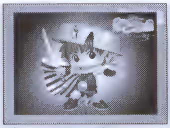
■シレンスナックカード

例

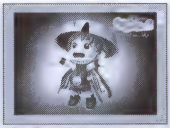
№「おまじない」
入手アイテム



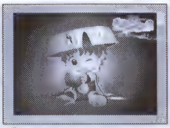
❶「ヨワハゼ」
復活の草



❷「ムビルプ」
白紙の巻物

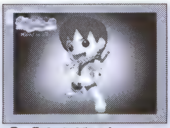


❸「ノザノサ」
弟切草

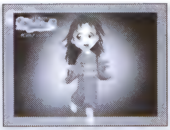


❹「ざくぬに」
合成の壺[6]

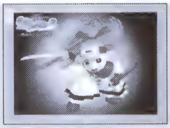
❺「しでもろ」
いかずちの巻物



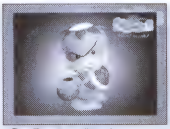
❻「ゆめだい」
天の恵みの巻物



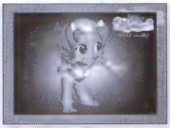
❼「アトノセ」
天使の種



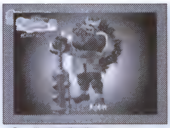
❽「みぬれふ」
カタナ＋３



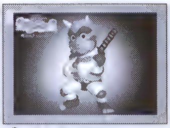
❾「ネリグキ」
地の恵みの巻物



❿「おたべは」
話の種



⓫「ぎぼびわ」
バトルカウンター＋３

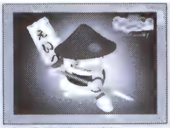


⓬「んたぬれ」
ばん族の盾＋３

⓭「デジナケ」
かつおぶし情報

⓮「ピジトコ」
どろぼうテク情報

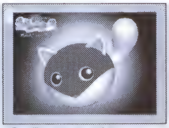
⓯「ダシシヨ」
１万ギタン



⓰「どでとぴ」
皮の盾＋３

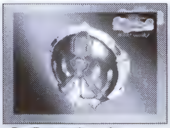
⓱「ごあはも」
割引券99枚

⓲「ガミメノ」
３万ギタン

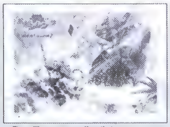


⓳「コルヤギ」
こんぼう＋３

⓴「るおへぎ」
剛剣マンジカブラ

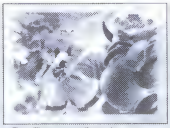


㉑「ユムクス」
風魔の盾



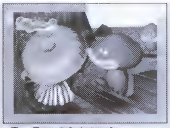
㉒「べのぜざ」
最大ちから＋５

㉓「まはむえ」
最大満腹度＋10％

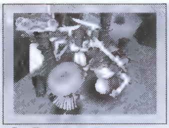


㉔「そあぞけ」
レベル＋３

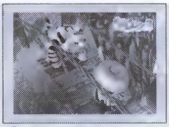
㉕「ゾザロラ」
最大HP＋10



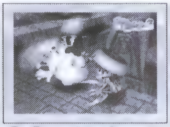
㉖「こぷやほ」
長巻＋３



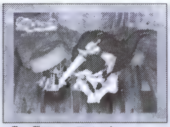
㉗「ヌヌセラ」
ヤリ



㉘「へめなの」
オオカブトの盾＋３



㉙「ねぺなは」
地雷ナバリの盾＋３



㉚「ほんうじ」
妖刀かまいたち＋３

■話の種の気になる中身

アイテム「話の種」は、使うと飲んだ人の口からいろいろな言葉がでてくる。その数は膨大で、全部見た人はそうはいないだろう。そこで、その気になる話の内容をここで一挙公開してしまおう

◆ダジャレ

・イヌがいぬーっ！
・ウマが生まれたーっ！
・うん動場うごかして うん、どうじょう
・おしょうが二人でお正月。
・ギタンなげるのって おっかねー
・コリアはどこりゃーっ！
・サイを下サイーっ！
・さかで作家がサッカーっ！
・サルがさるーっ！
・シリと知りあいーっ！
・すてきなステッキ。
・ゾウがいるぞうーっ！
・そこの妖怪 なんかようかい？
・デブータがぶったっ！
・ドイツ人はどいつだーっ！
・道場かして～ どうじょ～
・ナタネ村がきれいになったね
・パコレプキンのお面 かぼっちゃだめっ！
・フトンがふっとんだーっ！
・仏さんがこういった！ 「ホットケー！」
・マッターホルンで こまったーっ！
・マッターホルンへ行くのは ちょっとまったーッ！
・やくそうをやくぞう！

◆めいしん

・3人で写真をとるとき真ん中に写ると死にますな。
・6月のはなヨメは幸せになりますな。
・朝　クモを見るとエンギがよろしいな。
・イチジクを家のにわにうえるとびょうにんがでますな。
・ウナギと梅干をいっしょにたべるとおなかをこわしますな。
・火事のユメを見ると、お金持ちになりますな。
・北向きにねると、エンギがよくないですな。
・黒ネコが横切っても3歩下がればだいじょうぶですな。
・シャックリを100回すると死にますな。
・シラガは、ぬくとふえますな。
・節分に年の数だけマメを食べるとよろしいようですな。
・だれかがうわさ話をしているとくしゃみが出ますな。ハックション！
・月のまわりにカサがかかると次の日は雨ですな。
・ナマズがあばれるとじしんになりますな。
・ねごとに返事すると、エンギがよくないですな。
・初ユメにナスが出てくるとエンギがよろしいな。
・ヒナ人形をしまいわすれるとヨメ入りがおくれますな。
・ミミズにオシッコをかけるとハレますな。
・ミョウガを食べるとモノわすれがはげしくなりますな。
・四つバのクローバーを見つけるとラッキーになりますな。

◆シャックリのとめ方

・コップに水を入れ、その上にワリバシを十字におきますな。そしてコップを回転させながら、ワリバシの間からひとくちずつ水を飲みますな。そうしたらあらフシギ！ シャックリはとまりますな。
・さとうをなめるととまりますな。
・ハナをつまんで上を向いて、水を飲むととまりますな。
・ミミたぶを引っぱりながら水を飲むととまりますな。

◆会話

ボウヤー「ぼく、部活は弓道部に決めたんだ。デブータ君は？」
デブータ「オレ、で部」

◆もっともらしい話

・明日という字は明るい日と……かくんだねぇ。
・男と女……しょせんこの世はこの二種類しかいないんで……げすねぇ。
・キボウというかん字はうすいのぞみと…かくんだねぇ。
・正月は正しい月……なんだねぇ。
・人生とはゲームのような……ものなんだねぇ。
・はたらくとはハタをラクにすること……なんだねぇ。
・人という字はボウとボウがよっかかってできている。人はたよりあって生きているんだ……ねぇ。
・ひとはパンのみで生きているわけではないんで……げすねぇ。

◆本音がポロリ

・あーあ。女の子にもてたいのう。
・かえってひとフロあびたいのう。
・勉強しないでかしこくなりたいのう。
・まい日ねてくらしたいのう。

◆種なし

・しまった！ この話の種は種ナシだった。

◆一発ギャグ

・いっすん先はマミーっ！
・ハナゲぬいたらハナとれたーっ！

◆シレンぎんが小説

●第一話
おふさが　その知らせを　うけたのは　ちょうど　2日前の　いまごろだった。いつもやさしい手で『おふぅ　おふぅ』と　かわいがってくれた　そふ。そのそふが　とつぜん　しっそうしたという。たった　ひとことを　のこして…。
～火迅風魔刀～　と……

●第二話
おふさには　わからなかった。なぜ　あのガンコで　りちぎな　そふが　かぞくにも　つげずに　消えたのか。よほどのわけがあったに　ちがいない。しかし…　なぜ…？　そして「火迅風魔刀」とは…？　そんなことを　くりかえし思いながら　カゴは　もうすぐ　ナタネ村に　つこうとしていた。
～つづく～

●第三話
ナタネ村の　おばのところに　きてから　みこくぐらいは　すぎただろうか。「いそがしいからあとで」と　いったきり　おばは　ひっきりなしに　おとずれる客の　おうたいに　おわれている。この村は　いつから　こんなに活気のある　ところになったのだろう？　むきりょくで　自分たちでは　なにひとつ　かいけつしようとしない。そんな村が　いやになって　出ていったというのに。
～つづく～

●第四話
村人たちは　のみくいしながら　くちぐちに「城が」「城を」と　うれしそうに　かたっている。城…？　いいつたえの　城…？　そふが　消えたことと　何か　かんけいが　あるのだろうか…。そして　この　2階に　ただようほのかな　ケモノの　においは…？
～つづく～

●第五話
ゆっくりしては　いられない。日がくれる前に　中腹の　おじのところに　向かわねば。すまなさそうに　引きとめる　おばに　れいを　言い　いそいで　シュテン山に　むかった。
～つづく～

●第六話
こうして　剣をあつかうのは　ひさしぶりだ。中腹の　おじのところにつくと　おさない少女が　店番をしていた。おじは　小屋のうらてに　いるらしい。
「ごめんな　おふうちゃん　おやじのこと　おれたちじゃぁ　なにもわからなくて…。
「おふうちゃんなら　何か　わかるんじゃないかって…
～つづく～

●第七話
けっきょく　おじから　えられたことは　ここ何年か　そふが　何かあたらしい剣の　けんきゅうに　とりつかれていたこと。そして　そのかていを　つづった　そふの　日記が　のこっていることくらいだった。日記には　こう書かれている…
～つづく～

●第八話
○月○日〝カタナをこえるカタナ〟の　そんざいを　知った。
○月○日いくつかの剣を　うって　ためしてみたが　何も　えられなかった。何かが　足りないのだ…。
○月○日〝カタナをこえるカタナ〟は　名を〝火迅風魔刀〟と　よぶらしい。
～つづく～

●第九話
○月○日きんぞくの　はんのうから　して　どうやら　カタナを　母体にして　作りだすことは　まちがいない。
○月○日いろいろと　ためしてみる。
合成して　印を　ある　じゅんじょで　ならべてみたが…　ちがう。
○月○日いろいろと　ためしてみる。
合成の印が　満たされたときに　わずかな　はんのうが　あるようだ。
○月○日いろいろと　ためしてみる。
へんげの壺に　何度も　入れてみたが　特に　はんのうは　えられなかった。
○月○日きほんてきなことを　見のがしていることに　気づく。
～つづく～

●第十話
○月○日きほんてきなことを　見のがしていることに　気づく。
きたえぬいたカタナでなければ　意味が　なかったのだ。
○月○日ついに　完成した。
すばらしい　剛刀の　かがやきだ。
しかし…　しかしこれは…
～つづく～

●第十一話
(日付なし)　わたしは　けっしんした。
この剣とともに　最後の旅に出ようと。
この剛刀は　世に　出してはいけない。
……ここで　日記は　終わっている。きっと　そふは　この後　あてのない旅に　出ていったのだろう。おじや　おばには　けっきょく　しっそうのりゆうは　なにもわからなかった　と　うそを　ついた。そして　この日記は…
～つづく～

●第十二話
そして　この日記は　心ある風来人の手に　ゆだねよう。私は　おじの家の　正面に　つんである　木箱のすきまに　そっと隠し　ナタネ村を　あとにした。
～～完～～

◆シレンあいのげきじょう

●第一話
とつぜんの雨やどり。気がつけば　カノジョと　ふたりきりであった。見つめ合う男と女……男は　女をぐいっと　ひきよせると　おもむろに……つづく

●第二話
男は　女をぐいっと　ひきよせて　おもむろに……と思ったが　ちょっとためらう。てれくさそうにする男と女。ふたたび　ちかより合う　ふたり。しかし　また　てれくさそうに　ためらう　ふたり……。
つづく

●第三話
ふたたび　よりそう男と女。女は　そっと目をとじる……。男は　女をそっとひきよせ……たそのとき！
犬「ワンワンワンワンワン！！
つづく

●第四話
犬「キャイン　キャイン……。
犬をおいはらう男。にげていく犬。はあはあはあ……。やっと　ふたりっきりになれた男と女。ふたたび　よりそう　ふたり。女は　そっと目をとじる…と　そのとき
チンピラ「いい　ふんいきじゃねーかよ。
ヒューヒュー！！
いつのまにか　チンピラに　かこまれている？！　ぜったいぜつめいのピンチ！！
チンピラ「ねーちゃん　こっちこいや！
チンピラが　女をぐいっと　ひきよせると　おもむろに……つづく

●第五話
いつのまにか　チンピラに　かこまれている？！　ぜったいぜつめいのピンチ！！
チンピラ「ねーちゃん　こっちこいや！
チンピラが　女をぐいっと　ひきよせた　そのとき！
ピシッ！　ゴロゴロゴロゴロ！
チンピラ「アチ？！　アチチチチ！！
カミナリにうたれ　にげていくチンピラ。男が　いかずちの巻物で　チンピラたちを　おいはらったのであった。
女「よかった……。
男にすがりつく女。だき合う　ふたり。
つづく

●第六話
チンピラをおいはらい　みたび　よりそう　ふたり。女は　そっと目をとじる……。男は　女をぐいっと　ひきよせると　おもむろに……と　そのとき　パッとまわりが　明るくなる。ハッとし　あたりを　キョロキョロ見回す男。
＊「フフフ　ワナにかかったな…。
男「だ　だれだ？！　おまえはーっ！！
つづく

●第七話
＊「フフフ　ワナにかかったな…。
男「だ　だれだ？！　おまえはーっ！！
＊「わしは　あくとく商人。
あくとく商人「グフフ　バカなヤツめ。おまえの命も　ここまでだ。
ピストルをかまえる　あくとく商人。
あくとく商人「めいどのみやげに　ぜんぶ　教えてあげよう。じつは……つづく

●第八話
あくとく商人「めいどのみやげに　ぜんぶ　教えてあげよう。じつは……グファッ！！
とつぜん　もんどりうって　たおれるあくとく商人。なんと　うしろからカタナできった者がいた。
＊「グフフフ　利用されていたとも知らずに　バカなヤツめ……。
男「だ　だれだ？！　おまえはーっ！！
＊「わしは　あく代官。
男に向かって　カタナをかまえる　あく代官。
あく代官「めいどのみやげに　ぜんぶ　教えてあげよう。じつは……つづく

●第九話
あく代官「めいどのみやげに　ぜんぶ　教えてあげよう。じつは……グファッ！！
とつぜん　はるか　かなたまで　ふきとんでいく　あく代官。なんと　女の手には　ふきとばしの杖があった。やっと　ふたりっきりになれた。見つめ合う目と目……。
女「今日は　いろいろあったね。じゃ　また明日ね。バイバイ。
帰っていく女。
完

■物知りの杖～ンドゥバの一生～

「物知りの杖」杖を振るとわかるモンスターの生態。ンドゥバは年齢によってそのメッセージが変わるって知っているかな？　ここでは1才から99才までの、すべてのメッセージを公開しよう

■1才
アイテムに化けるモンスター。
店などにいて「おっ壺だー」と近づいて、コイツだったりする
と裏切られた気分になる。
さてコイツだけはレベルが上がると年をとる。40や50はもちろ
ん何才までいくか、楽しみにしていただきたい。
ンドゥバの一生のはじまりである。

■2才
2才といえばかわいいサカリだ。
「ンドゥパパ」と「ンドゥママ」に囲まれ
幸せそうなンドゥバ。
「いないいないンドゥババババー！」
寝る前にそうやってわが子をあやすンドゥパパに「キャッキャ
ッー」と笑顔を返すンドゥバであった。

■3才
3才になったンドゥバはもちろん七五三に
お参りする
ちとせアメに化けてもう少しで溶けてしまう
ところだったのも後々のいい思い出になることだろう。
がんばれンドゥバ！
まだまだ先は長いぞー

■4才
ンドゥバ「ヤギ司祭幼稚園」に入園
積み木やミニカーに化けてみんなの人気者になる。
でも「聴診器」に化けるのはちょっとおませさんかな？

■5才
ンドゥバ2度目の七五三
普通女の子は3才、男の子は5才のお参り
だけだが……いったいンドゥバは男？　女？
いいやこれでいいのだ。
だってンドゥバは男であって女でもある
「雌雄同体」というヤツだから。

■6才
ついにンドゥバも小学1年生。
ダンジョン第3小学校に入学だ。
ランドセル背負って桜の下で
ハイ　チーズ！
おやおや恥ずかしいのか巻物になっちゃった。
でもどうして識別の巻物なの？

■7才
ンドゥバ3回目の七五三。
神主さんとも顔見知り
その神主さんに言われます。
「ンドゥバや。11才までには男か女か、どっちになるか決める
んだよ」
でもンドゥバあんまり真剣に聞いていません
まだ大丈夫だよね！　ンドゥバ！

■8才
ンドゥバ、ヒナ祭りと端午の節句の両方に
顔を出してクラスのみんなから変な目で見られます。
もしかしたらずっとこんな調子で人生送ったりして……。

■9才
ンドゥバ、クリスマスにリカちゃんセットをほしがった。
でもお年玉で戦車のプラモを買ったとさ。
ンドゥバ、君は一体！

■10才
ンドゥバ、ボーイフレンドとガールフレンド
両方いるんだって。
でももうすぐどっちか泣くんだなあ。

■11才
パンパカパーン！
結局ンドゥバは男の子になりました。
理由は……ゴハンをたくさん食べられるからだって。
そんなのでいいのか？　ンドゥバ。

■12才
ンドゥバも中学1年生
なんとなく声変わりしてきたような。
でも、ムネも膨らんできたぞ。
おい、どうなってるんだ、ンドゥバ

■13才
ンドゥバ、完全に声が変わりました。
でも、ムネも膨らんで、できそこないの
オカマ状態です
大丈夫なのか？　ンドゥバ。

■14才
ンドゥバ、うっすらヒゲが生えてきました。
そして、バレンタインデーには下駄箱に
チョコレートも！
でも、いいのか、ンドゥバ？
そのムネの膨らみはどうする？

■15才
ンドゥバ、高校1年生の初日。
「いい加減男になりきれ！」
ンドゥパパに叱られ泣きながらムネを
へこませました。
やろうと思ってできるんだ!?
なんかイージーな仕組みだなあ。

■16才
ンドゥバ、高校2年生、
変身部で活躍しますが、ンドゥバ全然
もてません。
さっぱりです。
中学までもてたのは怪しい魅力のせい？
まあ、今は勉強とスポーツだな！

■17才
ンドゥバ、高校3年生。
ニキビが酷いしアセくさい。
薬草に変身しても酸っぱい匂いなので
すぐばれる。
ンドゥバ、ますますもてません。
通信販売で変なペンダントを買ったりしてます。
うーん
効果あるのかなあ？

■18才
ンドゥバ、受けた大学みな落ちた、
まあ、長い人生色々あるよなあ。
私立文系の変身部……って、あれ？
ンドゥバ、ショックでまたムネが膨らんでるぞぉ！
おいおい、どうなるんだあ？

■19才
ンドゥバ、また大学落ちました。
ヤケになったか、ンドゥバ
オカマバーでバイトし始めた。
ところがこれが……モテモテです。
もてまくりです。
いいのか、ンドゥバ。
ヤケになってないか？

■二十歳　20才
ンドゥバ、ついに自分の店持ちました。
クラブ「ンドゥバ」
もう受験勉強してません。
あるイミ、いけてます。
でも本当にこれでいいの？
成人式迎えたけどいったい君は男？
女？　どっちなの？

■21才
ンドゥバ、テレビに出ました
クラブ「ンドゥバ」の超人気ママとして。
恋人は、タイガーウホホだって。
一緒にデュエットCDだすんだって。
あんたまだ21才で人生
コすぎない？

■22才
ンドゥバ、歌って踊れて化けれる
オカマとして映画にも出演。
タイトルは「わたしをモノにしてごらん！」
アクションあり恋愛ありミステリーありの
なんでもありの映画。
封切りは来年だ！
ヒットするといいね。ンドゥバ！

■23才
ンドゥバの映画……こけました。
映画館、ガ～ラガラ。
実は、ンドゥバこの映画に賭けてました。
ギタンをたくさんつぎ込んでたので破産です。
店も売って一からやり直すことに……。
まだ若い！　がんばれ、ンドゥバ！

■24才
男のとき受験失敗。
オカマでタレント失敗。
ンドゥバ、考えた末
女で勝負することにしました。
ガマラ銀行からギタンを借りてクラブの
経営……って、またですか？
好きだねえー。

■25才
ンドゥバの新しい店、クラブ「ギタン」。
露骨な名前です。
安さが魅力の明朗会計。
今度はママとしてがんばります。
みんな、おうえんしてあげてね

■26才
クラブ「ギタン」
オカマの時のクラブ「ンドゥバ」ほど
繁盛しません。
男でも女でもイマイチのンドゥバ。
オカマの時だけ、いけてたンドゥバ……はぁ。
おや？　ンドゥバ、目が怪しく光っているぞ。
何か考えてるなあ

■27才
ンドゥバ、自分を見つめなおす世界一周旅行の
旅に出ることを決意！
それも、アイテムに化けてこっそりヒッチハイクで
行くそうです。
終わるまで何年かかるか？
もし、30才になっても終わらなければ
家の仕事をついで大人しくアイテム屋に
なるそうです。
ンドゥバ、思い切りました。

■28才
シュテン山から出発したンドゥバ。
まだ、ナタネ村です。
もう一年たったのに……こんなことでいいのか？
ああ……今も、マリなんかに化けるから
マネギネコに転がされてます。
先が思いやられるなあ……。

■29才
ンドゥバ、やっと海に出ました。
でも、ナタネ村の海です。
結局2年経ってもナタネ村。
どーするんだ？
あと1年でタイムリミットだぞ！

■三十路　30才
ンドゥバ、30才になるひと月前に
強引な手を使いました。
すばやさ草やら高とび草やら倉庫から
盗んで無理やり一月で世界一周すませました。
なんだかなあ……それって、ズルくない？

■31才
ズルっこの世界一周でも、ンドゥバ何か
思うところがあったモヨウ。
ひとり、部屋に閉じこもり悩む毎日です。

■32才
ンドゥバ、ある日見合いをしました。
そして、あれよあれよとケッコンです。
ハナヨメなんだよなあ……。
なんか、ピンとこないなあ……。
相手は、ぬすっトド。
コイツもーイツだ。
アイテムが好きなのはわかるけど、ホントに
ケッコンまでしていいの？

■33才
《新婚のンドゥバとトドの会話》
トド「お！火炎草見つけた！
ンドゥバ「ばあー
トド「なんだあ、おまえだったのかあ。
ンドゥバ「うふふ……。
トド「えへへ……。

■34才
《新婚のンドゥバとトドのケンカ》
トド「店もいいけど、たまには
はやく帰ってメシつくれよ

ンドゥバ「なによ、その言い方!
トド「なんだと!
ンドゥバ「なんだと、こら!
トド「うわあ! 急に男になるな!
ンドゥバ「うるせえ!
トド「こんな生活いやだあ!

■35才
結局　ぬすっトドすぐ男になる、ンドゥバに
嫌気がさしてリコンです。
そのあとも、ンドゥバ男になったり女になったり
落ち着きません。
クラブに来る客もママに会いに来たのに
マスターだったりでどんどん
人気も落ちてます。
そんなある日……。

■36才
ンドゥバ、ある時店にやってきた1人の
ンドゥバ族と運命的な出会いをしました。
そして、フォーリンラブ。
あっという間に子供ができ、ンドゥバ、
再婚しました。
え? どっちだって?
今度は、はなムコとして……でした。

■37才
《新婚のンドゥバたちの会話》
本人「お! おにぎり見つけた!
相手「ばあ!
本人「なんだあ、おまえだったのかあ。
相手「うふふ……。
本人「えへへ……。
トドの時と同じ……。

■38才
《ンドゥバたちのケンカ》
本人「たまには、メシつくれよ!
相手「なによ、その言い方?
本人「なんだと!
相手「なんだと、こら!
本人「なによ! 急に男になって!
相手「キミこそ女になって!
本人「じゃあ男になってやる!
ワケわからん……。

■39才
ンドゥバ楽しく家族と暮らしてます。
マイホーム資金も貯まってきました
しかし! 不幸は思わぬところから訪れます。
せきがポンポコと止まらないポンポコ病に
かかってしまったのです。
大丈夫かあ? ンドゥバ!

■40才
「ポンポコ……ポンポコ……」
ンドゥバのポンポコ病、もう1年も治りません。
ウイッチ・ドクターのパエ先生に診てもらったら
原因は頻繁に男になったり女になったり
し過ぎるからだそうです。
マイホームは買えたけど……。
家族も心配そうです。

■41才
ンドゥバのポンポコ病、ヤギ司祭にお祈りを
してもらったらなんと全快!
ンドゥバ急に信心深くなりました。
ヤギ司祭「男だったらやってみな。女だったら寄ってって……」
ヤギ司祭の説教でンドゥバは残りの人生を
メエメエ教の信者として過ごすことを
誓いましたとさ。

■42才
ンドゥバ、今日もメエメエ教会で説教を聞きます。
ヤギ司祭「アーメン。ソーメン。ヒヤソーメン。
　ラーメン。タンメン。タンタンメン。
　ヒツジのように、メエエ。
　ヤギのように、メエエエエエ」
ンドゥバ感動して涙を流してます。

■43才
今日はヤギ司祭より偉いガゼル教皇のお話です。
ガゼル教皇「男になったり女になったりするのは、若いうちだけに
するのだメエエエ。お酒もほどほどにしないと体を壊すのだメエエ
エ」
ンドゥバ、感動して涙を流してます。

■44才
ンドゥバ、ガゼル教皇に酒はほどほどに
と聞いて店をたたむことを決心しました。
20才から始めたクラブ生活に別れを告げます。
クラブ「ギタン」の閉店パーティーには
マムルやピコタンも駆けつけて夜遅くまで
さわいだとさ。

■45才
今日は幼馴染のポコタンが家に遊びにきました。
ポコタン「娘が反抗期でさあ。口きいてくれないんだ。あ～あ。昔
はかわいかったのになあ」
ンドゥバの子供はまだ10才。
いつかそんな時も来るのかと遠い目をした
ンドゥバであった。

■46才
友達のものまね仮面が来ました。
ものまね仮面「俺たちもサ。もういい加減、マネするの止めないと
サ。これからはオリジナルが強いからコピーはどうかと思うよ」
二人して深夜まで議論です。

■47才
道でバッタリ苦手なヤツと……。
ガマラ「いやいやいや! おひさおひさ! あんまり言うと露骨で
すが何事も最後はギタン! ンドゥバさんもお店たたんでからどう
です? 景気は? 貸しますよ? ギタン!」
ンドゥバ、そうそうに立ち去ります。

■48才
ンドゥバ、じっくり考えます。
お店をやめて、はや4年。
しばらくのんびりしてたけどそろそろ
仕事を見つけなきゃ。
おや? ンドゥバ、シュテン山に向かった
ようです。

■49才
シュテン山の店主と契約しました。
アイテムに化けて店にいる。
それだけで1日500ギタンもらえる。
なるべくいいアイテムに化けるのが目標です。
その方がお客さんが寄ってくるから……だって。
ちょっと、サギっぽい仕事です。

■50才
ンドゥバ、今日も店でアイテムに化けてます。
しかしお客さんがアイテムだと思って体に触るたびに、くすぐった
くて正体をばらしてしまいます。正体をばらしたら20ギタンの罰金
です。
たいへんだ、ンドゥバ

■51才
ンドゥバ「ときどき店で聖城（せいしろ）の巻物を置く
客がいます。わたし聖域（せいいき）と思って
怖くてついつい動いてしまいます。
そのくせ意地を張ってじっとしているとそっちがいつも
聖域なんですよね。
ヒニクなもんです。

■52才
同窓会で、ひまガッパに会いました。
カッパ「さいきん、ひまでさあ。
ンドゥバ「きみは昔からそういってるよね。
カッパ「いやあ、びんぼう暇なしってホントだね。
ンドゥバ「つまり自分は金持ちだと言いたいわけだね?
カッパ「いやあ。カッパッパ。

■53才
ンドゥバ、ポンポコ病にかかって以来
健康には気を使ってます。
ンドゥバ「なるべく酒は控えてだね。薬草を毎日飲んでるわけだ。
きみは?
プチフェニックス「オレは自然治癒に任してるからなあ。とくにな
んにも……。
ンドゥバ「キミはね……。

■54才
ンドゥバ、肩こりや腰の痛みが悩みのタネです。
《鬼サソリ・マッサージにて》
鬼サソリ「ここですか?
ンドゥバ「うう～、キク～!
鬼サソリ「ここをチクッと!
ンドゥバ「うう～、ソコソコ～!
帰りは、ノロノロ歩いて帰ります。

■55才
ンドゥバ「この年になるとつくづく思うんですが……
やっぱり何事も辛抱が大事ですよ。
ならぬカンニンするがカンニンってね。
カンニンぶくろ「おれに言うなよ。
ンドゥバ「……。
カンニンぶくろ「爆発しようか?
ンドゥバ「………。
カンニンぶくろ「………すまん。

■56才
《ンドゥバと店主の会話》
店主「あんたいつまでアイテム化けの仕事続けるんだ?
ンドゥバ「ん～。まだ下の子学校行ってるしなあ。
店主「からだ、きついだろ?
ンドゥバ「ん～。でもまあ、もうすぐ還暦だから……。
店主「ああ、そうか……いいなあ。

■57才
ンドゥバ「店主さんよ。そろそろ辞めるわ……この仕事。
店主「ああ、もうそんな年かい。
ンドゥバ「還暦近いんで……。覚悟いるんでな……。
店主「わかった……今まで世話んなったな。たまには遊び来いよ。
ンドゥバ「ああ……ありがとよ。

■58才
ンドゥバ、最近ひとりごとが増えてます。
ンドゥバ「わたしも……もう58才。そろそろ……そろそろだなあ」
ん?
なにが、そろそろなんだ?

■59才
ンドゥバのひとりごとは続く。
ンドゥバ「もうすぐ……もうすぐだ。今までの自分とはさよならだ」
ま、まさか!
もう、寿命なのか?
そうなのか? ンドゥバ!

■還暦　60才
ンドゥバ、60才になりました。
人生ひとまわりして新しい能力が身につきました。
なんと!
ンドゥバ、今までの2倍の速度で動けます。
さすが! さすがは、モンスターです。

■61才
ンドゥバ、新しい仕事は宅配便の配達です。
いやあ、速い、速い!
みんな、大喜びです。

■62才
ンドゥバ、宅配便の仕事で走り回っていると
野球チームの監督がスカウトに来ました。
監督「あなたの足は素晴らしい! ぜひ我がチームで代走専門とし
て活躍してほしい」
ンドゥバ、62才で野球選手になりました!

■63才
ンドゥバのチームの名前は「シュテン・モンスターズ」です。
ンドゥバ、ときどきアイテムに化けながら
走って走って走りまくりました。
そして……なんと!
盗塁王に輝いたのです!
下の子供もケッコンしたし最高に幸せです。

■64才
スポーツ新聞の一面は、いつもこんな調子です。
「走るアイテム!ンドゥバ!」
「神様、仏様、ンドゥバ様」
「ミスター・モンスターズ・ンドゥバ」
「次の監督はンドゥバに決定」
もう子供たちのヒーローです。
孫も生まれたしもうサイコー!

■65才
ンドゥバ、今度はサッカーです。
こちらでも速い足をいかして
ゴール、ゴール、ゴ――――ル!
もう、毎日テレビに出ない日はありません。
ところが!!!

■66才
ンドゥバ　バッグに入れたよくきき草が見つかりました。
ふきだすドーピング疑惑！！
いくら弁解してもダメでした。
ンドゥバあっという間にスポーツ界から追放です。
相変わらず山あり谷ありこゆい人生です。

■67才
ンドゥバ、野球とサッカーで大金持ちになりました。
もう一生働かなくてもすみそうです。
ところがンドゥバそのお金を全部メエメエ教に寄付しました。
なんと！　スッカラカンです！

■68才
お金を全部寄付してスッカラカンになったンドゥバです。
しかしなんと！
映画「わたしをモノにしてごらん！」が今ごろ大ヒット！
あの名選手、ンドゥバが若いころ出ていたということがその理由。
もう、大変な騒ぎです。

■68才
映画のヒットとともに歌も出しました。
「人生いろいろ　ンドゥバンバン」大ヒット。
「オレとンドゥバとスニーカー」ミリオンセラー。
「ンドゥンドゥ・デ・バンバンバン」ワールド・ワイド・ミリオンセラー。

■古希　70才
ンドゥバ、大晦日の歌番組に出場です。
ハデな衣装を身にまとい、スモークとともにンドゥバ登場です。
視聴率は95％を超えました。
現代のシンデレラじいさんです。

■71才
とてつもない人気の、ンドゥバ、野党のモンスタ党から推薦をもらいついに選挙にも出馬しました。
ンドゥバ「みなさん！　わたしを男にしてください！……いや……昔男になりました……いや……だからそうじゃなくて……」
さあ、当選するか？　ンドゥバ！

■72才
なんと！
ンドゥバ、現職をおさえて当選してしまいました。
ンドゥバ「ありがとう！　今からダルマに目をいれます。あっ……でも、城はつくりませんよ。公共事業はおさえます」

■73才
政治家になったンドゥバ相変わらず2倍の速さで動きます。
あれよあれよと人気が高まりいつのまにかモンスタ党の党首です。
ンドゥバ党首「みなさん！　野球選手のころは投手に憧れましたが、やっと今ごろなれました」
ダジャレ全開のスピーチです。

■74才
ンドゥバ、観光客を呼ぶためにシュテン山からナタネ村までイカダに乗って川を降りるツアーを企画しました。
名づけて「シュテン・エキサイティング・クルーズ（SEC）」
1人3000ギタンです。

■75才
SECは大成功。
ナタネ村やシュテン山にはドッと観光客がおしよせモンスタ党の株はたいそう上がりました。
すると、ライバルのチュンソフ党も負けてはいられないと新しい政策を始めました。
それは……。

■76才
チュンソフ党派は「もっと不思議に、もっとも不思議に！」というスローガンを掲げてきました。
シュテン山をもっともっと不思議にして世界中から風来人を呼ぼうという作戦です。しかしこれにはモンスタ党は反対です。

■喜寿　77才
《ンドゥバの演説》
ンドゥバ「これ以上シュテン山を不思議にすると自然環境に無理が生じます。モンスターたちにも人間にも鬼にもアイテムにもよくありません！　それにだいたいもっと不思議になったら、道に迷ってばっかりですよー」
聴衆「ワーワー！　ピーピー！」

■78才
チュンソフ党VSモンスタ党。
もっと不思議にするか、しないか！
シュテン山付近はその話題で持ちきりです。
しばらくはいろんな人の声をひろってみましょう。

■79才
《村長のインタビュー》
村長「これ以上シュテン山が不思議になるのは反対じゃね。マルえもんみたいに親とはぐれて村に来る子供のモンスターが増えますよ。かわいそうだし、中には子供とはいえ恐ろしいモンスターもいるじゃろうしのう」
マルえもん「ぷう、ぷう！」

■80才
《むみゅうにてインタビュー》
おばさん「わたしは難しいことはわかんないよ。……アッ！　いらっしゃい！」
村人「うどんがいっぱい食べられたらなんでもいいよ！おばさんうどんおかわり！」

■81才
《元風来人の家でインタビュー》
モキチ「最近の若い風来人はもっと不思議なのがいいんだとサ」
マンザ「ううむ……あいつら、初級しか行かないのになあ」
さいぞう「チュンソフ党はアイテムを増やすとも言ってるけど……」
マンザ「ううむ……それも、ぬるい話だよなあ」

■82才
《シュテン山でインタビュー》
イカダ屋「はいはい。ンドゥバ党首のおかげで今はイカダを10艘に増やして大忙しです。えっ？　もっと不思議に？　うーん。これ以上お客さんが増えても対応できますかねえ。それにシュテン山もゴミが増えてきましたしねえ……」

■83才
《中腹でインタビュー》
鍛冶屋「気をつけねえと、ヤケドするぜ！　用事があるなら娘に聞いてくれ」
娘　「何か用かい？　えっ？　もっと不思議？　チュンソフ党……？　あ、あたい……わかんないよう……ウエーン！　とうちゃーん！」
鍛冶屋「てめえ！ウチの娘、いじめたな！　とっととけえりやがれ！」

■84才
《ムチゴロウのインタビュー》
ムチゴロウ「僕はチュンソフ党を支持しますよ。これからはもっと不思議じゃないとね。お客さんはイカダ下りじゃなく上ってるときの不思議さも楽しんでるんです。もののけ王国のためにも是非『もっと不思議に、もっとも不思議に！』してほしいですよ」

■85才
《行商人のインタビュー》
行商人「あなた、ラッキーあるネ。いまワタシの話タダであるヨ。いつもはギタン取るね。で、何の話ネ？　何？　もと不思議？　もとも不思議？　ああ、それ、いいあるネ。かんこ客いぱいいぱい、ワタシ、ギタンがぼがぼネ。それよりあなた何買うネ？　何、何も買わない？　それだめネ。さあ、あなた何買うネー」

■86才
もっと不思議にするか？　このままか？　村人たちの議論も深まりついに決着をつける時が迫ってきました。
次の演説会のあと、住民投票で決定です。

■87才
《ンドゥバの演説》
ンドゥバ「何度も言います！わたしたちモンスタ党はこれ以上の不思議には反対です！　ほどほどの不思議のダンジョンがわたし……ポ、ポンポコ！　ポンポコ！」
たいへんです！
演説の最中にポンポコ病がぶりかえしました。

■米寿　88才
「ンドゥバ党首！　ポンポコ病のため引退！」
ナタネ村の新聞、ナタネ・ウィークリーにこんな見出しがおどりました。
そういえば、ンドゥバ族の体のピークもちょうど88才だと聞きます。引退にはちょうどよかったのかもしれません。

■89才
「さあ！　きみも、もっと不思議なシュテン山で彼女とワナにかかろう！」
ナタネ村の雑誌、シュテン・ウォーカーの記事です。
結局、チュンソフ党の方針通りシュテン山は大勢の風来人が訪れるようになったのです。

■卒寿　90才
ンドゥバはだんだん体が弱ってきました。
まだ、動けるうちに自分の人生を振り返って一代記を書くことにしました。
タイトルは「わが人生、千変万化」

■91才
「わが人生、千変万化」
《第1章　子供だったなあ》
ワシは小さいとき子供でした。
大きくなったら大人になると決めてましたがどうやら、大人になるためには、男になるか女になるか、決めないといけなかったので、メンドウでした。

■92才
「わが人生、千変万化」
《第2章　クラブでモテモテ》
ワシは、クラブのママとマスターをやったと思うんだが、あんまりおぼえていません。
そういえば、さいしょのつれあいの、ぬすっトドは、今ごろ、どうしているのだろう？

■93才
「わが人生、千変万化」
《第3章　世界いっしゅう》
世界いっしゅうの話はさておき、高校生のときにンドゥパパに叱られたのは、いまでもおぼえてますよ。男になるなら、なれってね。

■94才
《第3章　うんめいの出会い》
いまのばあさんに会えて、ワシはほんとうにしあわせじゃったよ。子供も、マゴも、いい子達で……おや？
第3章でよかったのかのう？

■95才
《第?章　ポンポコ病》
ポンポコ病にかかったときは、もう、ガックリして、このままだとどうしたらいいかとこまってたら、ヤギ司祭はすばらしい人です。
また、かかってしまったが、年をとってからのポンポコ病は、あまりわるくならないのでいいらしいですな。

■96才
店をやめてからは、いろいろありました。えーと。
やきゅうもやったし、サッカーもやった。
そうそう、えいがが、また、りゅうこうしたんですな。あれで人気がでて、そうそう、それで、店がはやって……あれ？　ちがいましたっけ？

■97才
えーと……どこまで書いたかな……ああ、そうそう。今日は、シュテン山の初級をばあさんといっしょに、サンポした。新緑の森はきもちがよく、ひさしぶりにおにぎりに化けてみたら、通りかかりの風来人がまちがえて、ばあさんとおおわらい……しまった
これだと日記だ。

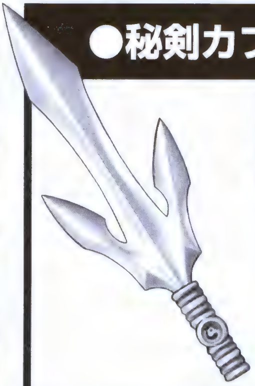
■98才
今日は壺に化けそこなって、足をくじいてしまった。
ちょっと早いが、よこになる。

■99才
《最終章　しあわせだった人生》
わたしの人生はさいこうだった。すきなことをして、いい人たちと出会って……。
おや？　ンドゥパパのこえが聞こえる。ママもいる。何？　何いってるの？
「いない、いない、ンドゥバババババー！」
ああもう、ねる時間なんだね。
おやすみなさい。パパ、ママ……。

特殊合成アイテム完全合成法大公開!!

「風来のシレン 2」に残された最後の謎、特殊合成アイテムの作成方法を完全公開!!
これで今まで作れなかった武器、盾がキミのものに!!

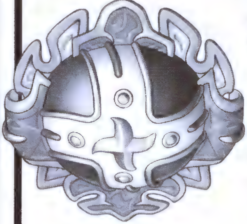
●秘剣カブラステギ



「剛剣マンジカブラ」の印を、「月」「火」「水」「木」「金」の順番に埋めて、鍛冶屋で鍛えると完成する。

シレンワールド最強の剣。作り方も難しい。印はそれぞれ「三日月刀」「火炎草(ドラゴン草)」「オトトスピア」「木づち」「金の剣(メッキの巻物)」を合成(使用)すれば大丈夫。

●ラセン風魔の盾



「風魔の盾」を「+99」まで鍛えて、「へんげの壺」に入れると完成する。

シレンワールド最強の盾。「風魔の盾」を鍛える所までは、誰にでもできるけど、それを「へんげの壺」に入れるのは、すごく勇気がいる作業だ。ヒントなしで作った人はすごいぞ。

●回復の剣

種類は何でもいいので、武器に「薬草」「弟切草」「命の草」を合成すると完成する。

モンスターに攻撃が当たるとHPが少し回復する剣。一番作りやすい合成剣だけど、攻撃力が低めなので、他の剣に合成してしまったほう使いやすい。

●龍神剣

「ドラゴンキラー」をベースに「ドラゴンキラー」を 3 本合成すると完成する。

ドラゴン属性のモンスターに大ダメージを与えられる剣。「ドラゴンキラー」は黄金の間でしか手に入らないので、まず材料を集めるのが大変。

●大三元の剣

「象牙の剣」をベースに、「白発白中の腕輪」を 3 つ合成すると完成する。

元が「象牙の剣」なのでサビることがない以外は普通の剣。基本攻撃力と印数が多いので、徹底的に鍛えよう。

●火迅風魔刀

「カタナ」を「+99」まで鍛え、印を(種類は何でもいい)完全に埋めてから鍛冶屋で鍛えると完成する。

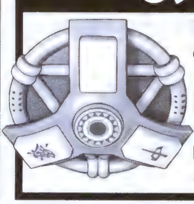
「カタナ」の最終形態である「火迅風魔刀」は、うまくすれば早く作れるわりに、威力が非常に高い。

●サトリの盾

「重装の盾」をベースに「重装の盾」を 4 つ合成すると完成する。

この盾を装備していると、最大満腹度が 1 になってしまうが、そのかわり満腹度が減らなくなる。

●大三元の盾



「象牙の盾」をベースに、「白発白中の腕輪」を 3 つ合成すると完成する。

「大三元の剣」と同じように、サビることがない盾。防御力は高いが、印数は普通なので、「白紙の巻物」を合成しよう。

「風来のシレン2」キャンペーンの裏側（ちょっとだけ）見せます!!

「風来のシレン2」の発売日にあわせて、チュンソフトはいろいろな販売促進キャンペーンを行なった。ここではそのキャンペーンの裏側をちょこっとだけみせちゃおう!!

1 シレンバス、走る！

バスの車体全面が、巨大な広告になっているラッピングバス。その「風来のシレン2」バージョンが東京都内を走っていたのだ!!

これがシレンバスだ!!

あっシレンがバスになってる!!

颯爽と街を走るシレンバス

チュンソフトの人達とハイチーズ!!

このバスの勇姿を見た人はいるかな？ なんか貴重な体験をしたって感じだよ

「風来のシレン2」の発売をひかえた2000年秋。東京都内にシレンバスが登場した。

シレンバスは、9月29日から10月10日にかけて、京王バスの新宿→池袋→市ヶ谷→秋葉原→渋谷→新宿の区間を1日2周ほど走っていた。オレンジを基調としたカラフルなバスは街を歩くみんなの注目の的。表参道のオープンカフェでは若い女の人たちの視線を独り占めし、子供たちは指を指して「かわいー!」と叫ぶことも。新宿のチュンソフト前では社員一同がバスを前に記念撮影をする一幕もあった。

2 「おはスタ」にシレン参上!!

朝の人気番組「おはスタ」にシレンが出演した!!　「おはスタ」のコーナー「よゐコーンおすすめゲーム」に特別ゲストとして登場。「風来のシレン2」の紹介をしたぞ

おー　はー

シレンがテレビに初出演!!

見ちゃいけない？
シレンの移動シーン

なんだよ
シレンばっかり……
今度はオイラも
呼んでくれよな!!

TV東京系列で、朝放送されている超人気番組「おはスタ」。そこになんと我らがシレンが登場したのだ。出演したのはゲームを紹介する「よゐコーンおすすめゲーム」コーナー。巨大着ぐるみシレンが、よゐこと一緒にゲームの紹介を担当した。事前に出演者のみんなと、綿密な打ち合わせを繰り返したおかげで無事に撮影終了。しっかりとゲームの紹介を終らせたのであった。

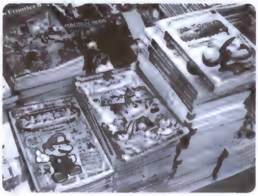
「おはスタ」テレビ東京系
毎週月～金　朝6時45分～放送

3 「風来のシレン2」発売!!　そして……

そして2000年9月27日、待ちに待った「風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城～」が発売された。ここではその一日を追ってみよう。

まってました「風来のシレン2」発売日!!

シレンを持ってレジに殺到するお客様!!



攻略本も売れ行き好調!!

チュンソフトでは打ち上げパーティ

シレンスナックも大好評!!

2000年9月27日。待望の「風来のシレン2」発売日がやって来た。新宿西口のヨドバシカメラでは、開店前からシレン目当ての行列ができ、みんな開店と同時に「風来のシレン2」を持ってレジに並んでいた。みんないかに発売を待っていたかがよくわかる。同様に発売されたシレンスナックは、まさに飛ぶように売れ、各地で品切れが続出。予想外の売れ方に関係者が嬉しい悲鳴を上げていた。そんなおりチュンソフトでは、「風来のシレン2」完成打ち上げパーティが開かれていた。今までの苦労を吹き飛ばすかのようにはしゃぐ開発陣の面々。本当にお疲れさま!!

みんな「風来のシレンシリーズ」を応援してくれてありがとう!! 今度は大人になったボクの冒険が待っているんだ。よろしくね!!

公式ファンブック

ビックリの壺

チュンソフト編

目　次

風来日記 ―― 2

風来人投稿王国

漢の散り様 ―― 14

キャラクター投票結果発表 ―― 62

オレの自慢 ―― 66

オリジナルモンスター ―― 70

オリジナルマンガ ―― 74

蔵出し設定資料集 ―― 81

キャラクター名鑑 ―― 113

フェイの問題スペシャル ―― 129

残された謎 ―― 140

シレン2キャンペーンの裏側 ―― 148

風来のシレン２　公式ファンブック
ビックリの壺

企画・構成
中西一彦　平田政憲（CHUN SOFT）
斉藤睦志（STUDIO HARD）

編集・原稿
塩野入大輔（STUDIO HARD）
及川静

「フェイの問題SPECIAL」問題作成
望月利憲

装丁・アートディレクション
田村 誠（STUDIO HARD）

デザイン
三樹由紀子（SOMKA DESIGN）

編集協力
壹岐昌五
株式会社ウェザーマップ
株式会社ホリプロ
我孫子武丸

撮影
丸山 尚

イラスト
長谷川薫（CHUN SOFT）

「漢の散り様」４コママンガ・イラスト
藤井昌浩

「ビックリの壺」「漢の散り様」題字執筆
井上ちよ（STUDIO HARD）

2001年5月25日　初版第１刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階
TEL　(03) 5272-1741（出版部）
FAX　(03) 5272-1742

印刷所　大日本印刷株式会社

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち

Printed in Japan
ISBN4－924978－19－1　C0076

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取替え致します。
●本書の内容を、無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

ゲームに関する質問は、
チュンソフト質問ダイヤル
03-5272-5155で承ります。
★月曜日～金曜日（祝祭日除く）13:00～17:00

また、チュンソフトのホームページもご参照ください。
アドレス【www.chunsoft.co.jp】

CHUN SOFT INFORMATION

風来のシレン2 関連アイテム大集合!!

『風来のシレン2』は、ゲームだけじゃなくて他にもこんなに関連アイテムがそろっている。全部集めなきゃシレン2マスターとはいえないかも!?

貼って調べてシレンで遊ぶ モンスターシール大図鑑

かわいくて憎らしい（？）『風来のシレン2』のモンスター達がシールになった！　モンスターのデータも書き込めるので攻略にもOK。いっぱい貼ってモンスター図鑑を完成させよう！

●発売中　本体価格：900円（税別）

ポストカードブック

●発売中　本体価格：800円（税別）

大切な人にハガキを出すなら、この『風来のシレン2』ポストカードブックがオススメ！（28枚組）

2001年卓上カレンダー

2001年の卓上カレンダー。これさえあれば、机の上でいつでもシレン達と会える。

●発売中　本体価格：900円（税別）

■風来のシレン2 BOOKS

ひみつの巻物

ビギナーからマスターまで楽しめる『風来のシレン2』バラエティブック。他では読めない情報満載！

A5判／96ページ
本体価格：750円（税別）
チュンソフト発行

公式ガイドブック

シレンがナタネ村に着いてから、鬼ヶ島に挑戦するまでを完全サポート。ココでしか分からない情報も盛りだくさん！

A5判／224ページ
本体価格：1,200円（税別）
チュンソフト発行

公式パーフェクトガイド

鬼ヶ島クリア後に登場するダンジョンを完全解析。隠しダンジョン「黄金の間」出現条件も白日の下に!!

A5判／240ページ
本体価格：1,300円（税別）
チュンソフト発行

CHUN SOFT INFORMATION Books

チュンソフトのゲームをプレイするなら、ぜひお供にどうぞ。どこよりも詳しく楽しく紹介しているぞ。

不思議のダンジョン2

風来のシレン キャラクターデビューブック

『風来のシレン』に登場する、個性的で魅力あふれるキャラクター達。そんな彼らの活躍を、オリジナルイラストやコミックで大紹介！

A5判／80ページ
本体：680円（税抜）
チュンソフト発行

不思議のダンジョン2

風来のシレン 公式ガイドブック・公式ガイドプロフェッショナル

テーブルマウンテンの完全攻略と全要素をフォローしたガイド。ダンジョンの謎はこの2冊で解ける！

A5判／208ページ
本体：1,166円（税抜）
チュンソフト発行

A5判／176ページ
本体：971円（税抜）
チュンソフト発行

不思議のダンジョン

風来のシレンGB 月影村の怪物　秘伝の書

GB版シレンを語り尽くした攻略本。描き下ろしオリジナルイラストも満載のオトクな一冊。

B6判／160ページ
本体：864円（税抜）
チュンソフト発行

風来のシレン4コマまんが集

笑いのツボ

人気漫画家描き下ろし＆シレンファンが応募した4コママンガ満載。『風来のシレン』をプレイしたことのある人なら、大爆笑間違いなし！

新書判／160ページ
本体：680円（税抜）
チュンソフト発行

トルネコの大冒険2 公式パーフェクトガイド

『トルネコの大冒険2』の役に立つ情報や攻略テクニック、完全データがぎっしりとつまっている。

A5判／208ページ
本体：1,200円（税抜）
チュンソフト発行

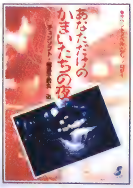
かまいたちの夜　特別篇 公式ファンブック改訂版

PS版にも対応し、さらにパワーアップ。攻略法や新シナリオの情報ももちろん掲載。

B6判／184ページ
本体：1,000円（税抜）
チュンソフト発行

あなただけのかまいたちの夜

1995年に募集したシナリオコンテストの入賞作を掲載。ファンによる斬新な世界が楽しめる。



B6判／328ページ
本体：680円（税抜）
チュンソフト発行

弟切草　蘇生篇 公式ガイドブック

攻略情報やキーワードから読み解く解説集など、ファン納得の濃い一冊。唯一の公式ガイド。

A5判／144ページ
本体：1,000円（税抜）
チュンソフト発行

街　公式ガイド ZAP'S　増補版

攻略情報も増強され、8人の行動も完璧に押さえています。PS版にもばっちり対応。

B5判／192ページ
本体：1,600円（税抜）
チュンソフト発行

※品切れの際は、お近くの書店店頭にてお取り寄せください。

CHUN SOFT INFORMATION

GAMES

今までにチュンソフトから発売されたゲームソフトを一気に紹介。どれも最後まで飽きさせない珠玉の名作ばかり。

不思議のダンジョン

風来のシレン2 ～鬼襲来！ シレン城！～

Nintendo64
6,800円（税抜）
2000年9月発売

それはまだシレンが子供のころのお話。ふと立ち寄ったナタネ村で、えらばれし者となってしまったシレンとコッパ。ナタネ村に城を造り、鬼から村を守るのだ！ 大人気『風来のシレン』シリーズ最新作がニンテンドウ64で登場!! シレンの伝説を一緒に作ろう！

ドラゴンクエストキャラクターズ 不思議のダンジョン

トルネコの大冒険2

『トルネコの大冒険』2作目。前作から半年後、国中がモンスターの出現で大混乱に。その原因を探るべく、トルネコの冒険が再び始まる。

プレイステーション
6,800円（税抜）
1999年9月発売

不思議のダンジョン2

風来のシレン

伝説の神鳥・黄金のコンドル。その神鳥が棲むところ、幻の黄金郷があるという。秘境こばみ谷のテーブルマウンテンに伝わる伝説に、風来人シレンとイタチのコッパが挑む！ 不思議のダンジョンシリーズ第二弾。

NINTENDO POWER対応（スーパーファミコン）
書き換え料：1,000円

不思議のダンジョン

トルネコの大冒険

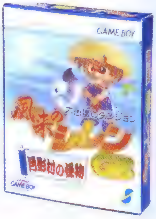
世界一の武器屋を目指すトルネコは、愛する妻とかわいい息子を店に残して、宝探しの旅に出発！『ドラゴンクエスト4』の人気キャラ、トルネコが主人公の、不思議のダンジョンシリーズ第一弾！

NINTENDO POWER対応（スーパーファミコン）
書き換え料：1,000円

不思議のダンジョン

風来のシレンGB 月影村の怪物

旅の途中、コッパとはぐれたシレンは、月影村という村に立ち寄った。だが、その村には恐ろしい秘密が隠されていた……。スーパーファミコン版『風来のシレン』で大人気のシリーズがGBで登場。



NINTENDO POWER対応（ゲームボーイ）
書き換え料：1,000円

サウンドノベル・エボリューション1

弟切草　蘇生篇

サウンドノベルシリーズ第一弾。古い洋館に秘められたミステリーとは!? SFC版とPS版で発売中。

プレイステーション／2,800円（税抜）
1999年3月発売
（ベスト版2001年4月）発売

サウンドノベル・エボリューション2

かまいたちの夜　特別篇

ペンションで起きた連続殺人事件の犯人は!? 大好評のサウンドノベル第二弾。SFC版とPS版で発売中

プレイステーション／2,800円（税抜）
1998年12月
（ベスト版1999年12月）発売

サウンドノベル・エボリューション3

街 ～運命の交差点～

8人の主人公が渋谷の街で交差する。ZAP／TIP機能搭載のサウンドノベル第三弾。SS版とPS版で発売中

プレイステーション／5,800円（税抜）
1999年1月発売
セガサターン／5,800円（税抜）
1998年1月発売

風来のシレン2
プレゼントキャンペーン

風来のシレン2 裏キャンペーン

「風来のシレン２」には隠された裏キャンペーンが存在していた。「もののけ王国」を完成させると、その応募ができるのだが、知らない人も多かっただろう。次回の「風来シレンGB２」でも、豪華賞品が当たるキャンペーン企画があるかもしれない。みんなでどんどんやりこもう！

ポストカードプレゼント

シレン仲間に手紙を送るなら、このポストカードで決まり！　カワイイ「風来のシレン２」キャラクターが勢ぞろいのポストカードは必須のアイテムだ。

シレンスナックカード

「風来のシレン２」ファンにはおなじみのシレンカード。全国のローソンで発売されたスナックのおまけで、なんと、秘密のおまじないが載っていたのだ。キミは全30種類集められたかな？

全ての応募の締切りは…

ここで紹介した各グッズををこの本のアンケートに答えてくれた人の中から抽選でプレゼント！　毎回チンタラボンボンとマムルボンボンを各1名様（合計6名様）シレンスナックカード一式を1名様（合計3名様）ポストカードを400名様（合計1,200名様）に3カ月連続でプレゼント！　締切りは以下の通り。

第１回　2001年6月10日（消印有効）
第２回　2001年7月10日（消印有効）
第３回　2001年8月10日（消印有効）

Loppiで前作のシレンを!!

ローソンのLoppiで過去の風来のシレンシリーズが遊べるぞ！　ダウンロードできるのはスーパーファミコン版「風来のシレン」とゲームボーイ版の「風来のシレンGB～月影村の怪物～」の２本。それぞれ「SFメモリ」と「GBメモリ」が必要だけど、持っていれば1,000円で手に入る。「風来のシレンGB２」がでる前に、おさらいをしておこう！

風来のシレンGB 2 ～砂漠の魔城～ 3つの㊙情報!!

1 通信ケーブル対応!!　友達同士で何かができる？

「風来のシレンGB 2」では待望の通信ケーブル対応が決定。詳細は発表されていないけど、きっと新しい「不思議のダンジョン」ワールドが広がることだろう。

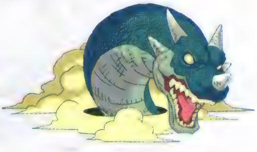
◇ペケジ
シレンの弟と名乗る。大飯食らいで力持ち、人情に厚くて涙もろい。魔城の地下に眠る財宝の噂を聞きつけてやって来た。

◇お竜
ペケジと同じく「こばみ谷」で出会った仲間のひとり。目つぶし攻撃が得意で、モンスターを暗闇状態にしてくれる心強い仲間。ストーリー上も重要な役割になっているらしい

2 ガイドブック同時発売!!　ひみつの特典もあるぞ!!

ソフト発売と同時にチュンソフト公式ガイドブックも発売予定。はじめてみるモンスター達への対処法などが完璧に書いてあるので、旅のお供に最適だ。また、ガイドブックのなかには買わないと手に入らないひみつの特典が入っているのだ。

◇イカキング
シレンに墨を吐いて目つぶししてしまうイカのモンスター



◇とおせんりゅう
挟み撃ちが得意なモンスター。自分の後ろにモンスターがいると地面をくぐって挟み撃ち！

◇ヒャクメ
たくさんある目を見せつけて、シレンを混乱状態にしてしまうモンスター

◇まどろみ使い
眠りの呪文を操るモンスター。こいつの特殊攻撃は危険だ!!

3 初回限定版発売決定!!　どんな特典がつくかお楽しみに!!

「風来のシレンGB2」ではなにかしらのプレミアムがつく初回限定版が発売決定。なにがつくかはまだひみつだけど、きっと楽しみがいっぱいのアイテムに違いない。どうしても欲しいという人は、今のうちにソフトを予約しておこう！

◀◀◀パッケージイメージ
あともうすこしでシレンとまた冒険ができる!!　いまから楽しみにしていよう

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～
ゲームボーイカラー専用
（ゲームボーイアドバンス対応）
発売日：2001年7月発売予定
価格：未定

◇アテカ姫

領主の娘であり、巫女でもあるアテカ姫。父親である領主の性格が変貌してしまった後、城内にある「小袖の部屋」からあまり外に出ずにに過ごしている。牢屋にとらわれたシレンを助け、逃がしてくれた

◆◇◆STORY◆◇◆

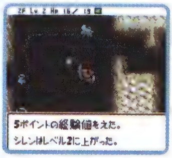
吹きすさぶ砂嵐の中、重い砂に足を取られながらもシレンとコッパは先を急いでいた。強烈な砂嵐は視界をふさぐだけでなく、まともに歩くことすらままならなかったが、一人と一匹は低姿勢をとりながら一歩一歩進んでいる。「うう、やっぱり回り道したほうが良かったのかなぁ……。はやいとこ、ぬけないと……ウワッ！」コッパが話すと同時にものすごい強風が駆け抜ける。ふたりはあやうく吹き飛ばされそうになりながら、なんとかそれに耐えた。しかしとうとう力尽き、シレンとコッパはその場に膝をついてしまった。

シレンが目を覚ますと、あたりはひどく薄暗かった。空気はひんやりと冷たく、どこか湿っている。砂漠ではないようだ。

暗闇に馴れはじめた目で周囲を見回せば、そこはどうやら牢屋のような造りになっていた。両手を動かそうとしてため息をつく。両手とも頑丈そうな鎖につながれ、びくとも動かなかった。いつもならうるさいほど騒ぎたてるコッパも、体力が消耗しているのかさっきから一言も口を開こうとしない。

やがて、囚われの身となったシレンのもとに、ひとりの少女が訪れる‥‥

魔城の中は キケンがいっぱい



◇ザガン

領主に絶対服従を誓っている家臣。普段からフードをすっぽりとかぶり、その表情を読み取ることができない。なぜかアテカ姫に異常に執着している

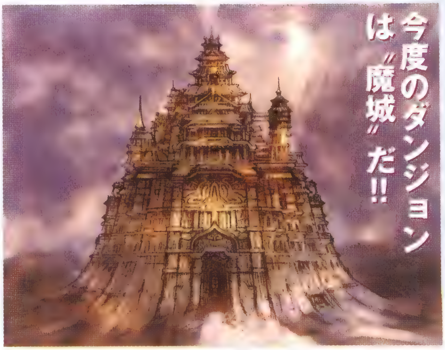
◇領主

以前は良き領主として、その温厚な性格から町人たちに慕われていたが、ある日を境に性格が変貌。魔城と化した城内にこもり、遊女をはべらせている。そのあまりの落差に「本当にあの領主様なのか」と噂をされているが……

※画面は開発中のものです

砂漠の魔城を舞台に再びシレンの冒険がはじまる!!

「風来のシレン」シリーズ最新作、「風来のシレンGB2～砂漠の魔城～」が2001年７月に登場するぞ。今度の「不思議のダンジョン」の舞台は、砂漠にそびえる謎の魔城。前作の「風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城！～」とはうって変わって、シリアスドラマティックタッチなストーリーになっている。もちろんシステムは健在、新しいモンスターやアイテムも盛りだくさんだ。GB版ということで気になるグラフィックだけど、見てもらえばわかるように本当にGBなのかと疑ってしまうようなクオリティの高いものになっている。ストーリー的にも一番新しい話となる今作。シリーズのファンは首を長くしてまっていよう。



◇シレン

名うての風来人。数々の冒険をこなし、幾多の地にその名前を刻む。旅の途中、巨大な砂漠に迷いこんでしまった事から今回の冒険がはじまる。前作の幼少時代の話から一転、「月影村の怪物」を倒したあとの青年シレンが活躍する。

◇コッパ

今では珍しい、人語を話す"語りイタチ"の子供。シレンの風来人としての素質を見抜き、一緒に旅をするようになった。口は悪いがよき相棒として共に冒険を続けている

ドラマティックなストーリー!!

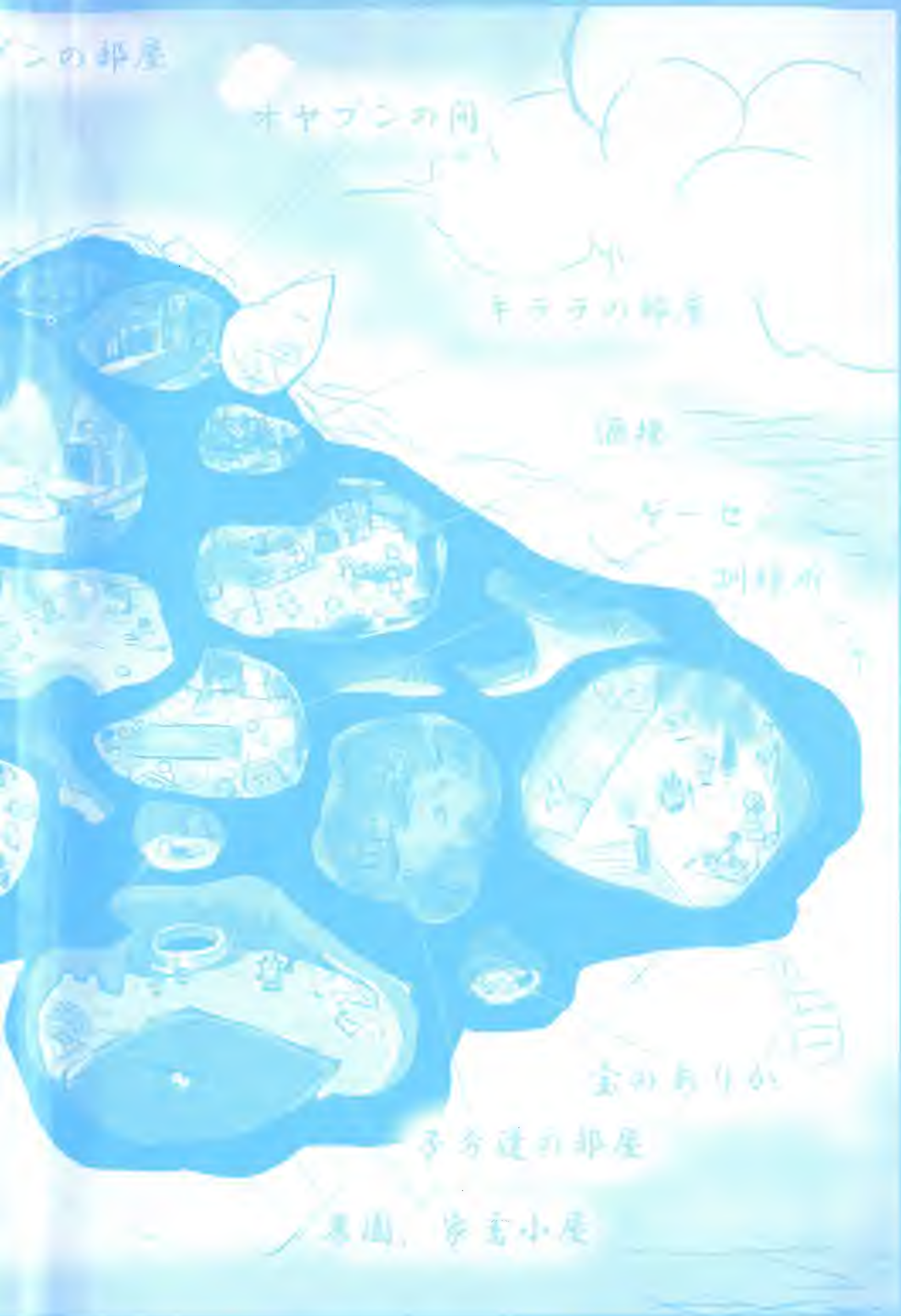
チュンソフト
スペシャルインフォメーション

CHUN SOFT SPECIAL INFORMATION

風来のシレンシリーズファン待望の新作「風来のシレンGB 2 ～砂漠の魔城～」情報に、おトクなプレゼント情報、そしてチュンソフトから発売されているいろいろなソフト＆グッズの最新情報を紹介するぞ

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2
砂漠の魔城

2001年7月発売予定


ンの部屋
オヤブンの間
キララの部屋
酒場
ゲーセ
訓練所
宝のありか
子分達の部屋
果園、家畜小屋

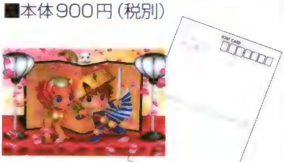
「風来のシレン２」関連書籍

風来のシレン２
ひみつの巻物
■A5判■96P
■本体750円（税別）

風来のシレン２
公式ガイドブック
■A5判■224P
■本体1200円（税別）

風来のシレン２
公式パーフェクトガイド
■A5判■240P
■本体1300円（税別）

風来のシレン２
モンスターシール大図鑑
■本体900円（税別）



風来のシレン２
ポストカードブック
■本体800円（税別）

「風来のシレン」
「風来のシレンGB 月影村の怪物」関連書籍

風来のシレン
公式ガイドブック
■A5判
■208P
■本体1166円
（税別）

風来のシレン
公式ガイド
プロフェッショナル
■A5判
■176P
■本体971円
（税別）

風来のシレンGB
月影村の怪物
秘伝の書
■B6判
■160P
■本体864円
（税別）

風来のシレン
４コマまんが集
笑いのツボ
■新書判
■160P
■本体680円
（税別）

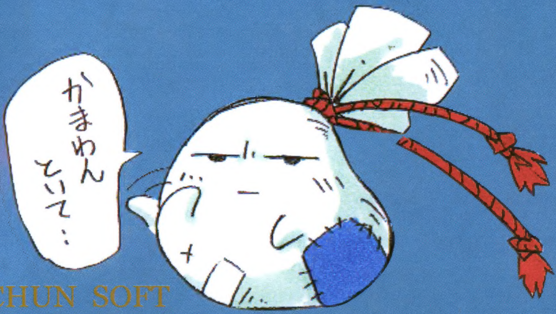
9784924978195

1920076007804

ISBN4-924978-19-1

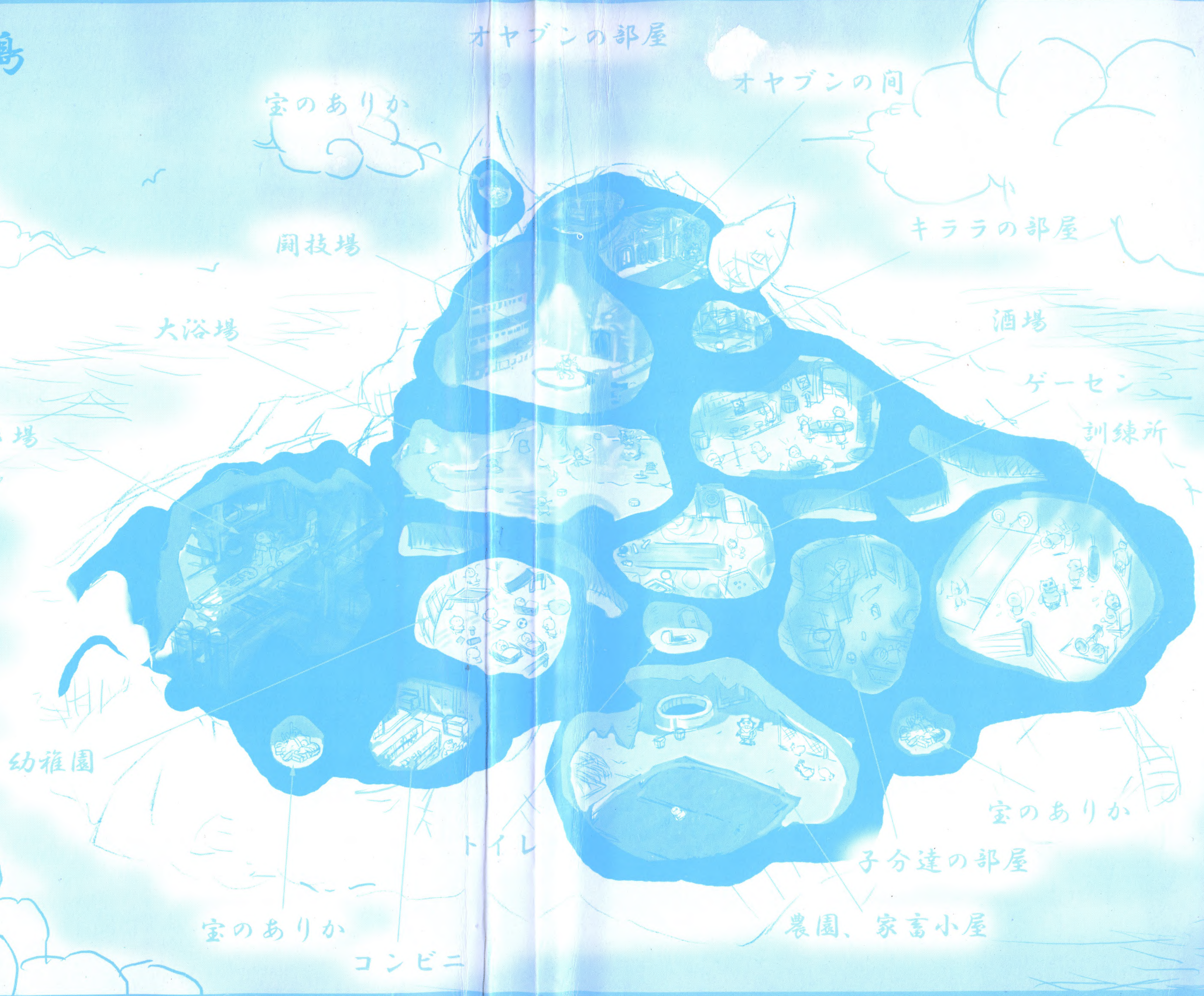
C0076 ¥780E

定価：本体780円（税別）



CHUN SOFT

公式ファンブック ビックリの壺 チュンソフト編



風来のシレン2

公式ファンブック

ビックリの壺

チュンソフト

CHUN SOFT

ヤ
イレ